PÓSTER - CARÁTULAS - CÓMICS - NOTICIAS - INTERNET - HENTAI - HUMOR - OPINIÓN - ¡Y EL VERDADERO FINAL DE GRAN HERMANOTAKU!

Minami

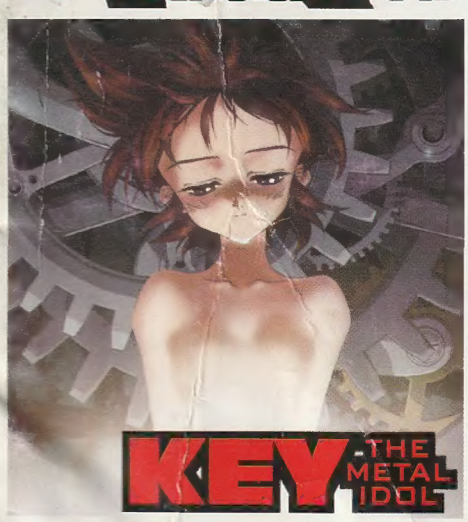
AÑO 3 - NÚMERO 15 - INCLUYE CD-ROM

LA REVISTA DE MANGA PARA MENTES MADURAS

795 PTAS
4,78 EUROS

The movie
Escaflowne
A Girl in Gaea

Lo que nunca llegó de
Ranma ½

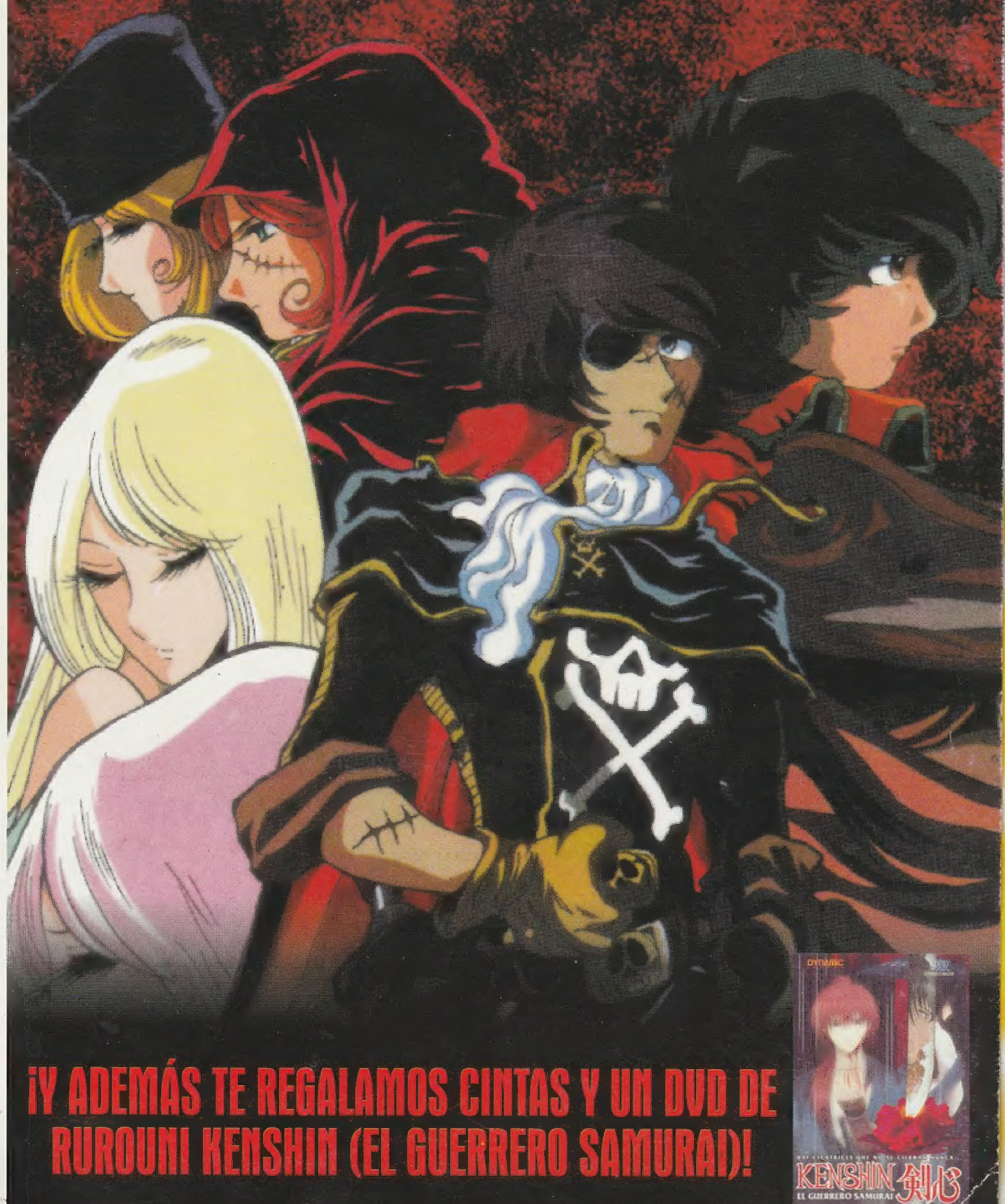


KEY - THE METAL IDOL

00015
8 414090 223981

El retorno de un clásico:

CAPITÁN HARLOCK



¡Y ADEMÁS TE REGALAMOS CINTAS Y UN DVD DE RUROUNI KENSHIN (EL GUERRERO SAMURAI)!

VIVE LAS AVENTURAS DEL DETECTIVE MÁS PEQUEÑO DE LA HISTORIA

DETECTIVE

CONAN

¡YA A LA VENTA LOS 3 PRIMEROS VÍDEOS!

también disponible en DVD VIDEO

ANIME

Valderman/Original Copia

¡HA LLEGADO LA HORA!

Aquí estamos otra vez. Aunque esta ocasión es diferente. ¿Por qué? Muy sencillo, porque aunque ya llevaba un tiempo haciéndolo de manera extraoficial, ahora ya es público que soy el nuevo Director Editorial de la Línea Manga de ARES Informática.

¿Que qué significa eso? Pues, para empezar, que tendré mogollón de dolores de cabeza extra. Que cuando las revistas vayan bien me darán unas palmaditas en la espalda y cuando vayan mal me echarán. Que tendré que lidiar con todo aquel que no esté de acuerdo con las mencionadas revistas (ya tengo la primera con la organización del Salón de Granada, pues nos vetaron porque "no hablamos bien de ellos" (¿se habrán parado a pensar que si no hubiéramos hablado de ellos -bien o mal- dada la publicidad que ellos han hecho al evento quizá sólo hubieran acudido los cuatro amiguitos de los organizadores?)). Que tendré el triste deber de cerrar revistas cuando las circunstancias lo exijan (de hecho mi primera decisión oficial tuvo que ser precisamente eso, ordenar el cierre de una de nuestras revistas, menudo estreno... (¿cuál? Aaahhhh... ya lo veréis)). Que tendré que atender todos los nuevos proyectos y currículums que se presenten y decidir si se sacan nuevas revistas o proyectos o no. Vamos, que tendré mucho más trabajo, y normalmente del desagradecido. Pero también que tendré más libertad y podré atacar empresas que antes la editorial no se había planteado. Por ejemplo, y sin ir más lejos, muy pronto todos esos autores a los que hemos ido dando salida en las revistas tendrán una oportunidad real de demostrar lo que verdaderamente valen (y también los que vengan, no nos vamos a limitar, queremos dar a todo el mundo su oportunidad), culminando así la campaña de descubrimiento, presentación y lanzamiento de jóvenes valores nacionales que me propuse al entrar a trabajar en esta editorial. También tengo varios proyectos con respecto al anime aquí y en otros continentes... y muchas otras cosas que todavía no puedo revelar. Espero que me dejen realizarlas todas, que no olvidemos que por encima siguen estando los Grandes Jefes Supremos siempre dispuestos a decir que no.

Pero vamos, lo principal y más a corto plazo es la expansión de ARES Informática a otros campos del mundillo, que ya está bien de revistas con CD, vamos a ver de qué más somos capaces.

En fin, dejemos ese tema antes de que me agobie pensando que el escaso tiempo libre del que antes disponía se acaba de esfumar para siempre.

Sigh... a otra cosa. Algunos nos habéis escrito diciendo que por qué no anunciamos debidamente la aparición de nuestra nueva hermana Shirase. Bien, mea culpa, nuestro noticiero no se enteró porque fue secreto hasta el último momento, y yo no lo puse a posteriori en las noticias porque, sencillamente, se me pasó. Como era el corrector ortográfico de la misma para mí ya no tenía tanto de nueva y no caí en que había que anunciar la novedad. Pero sí, tenemos una nueva revista hermana, se llama Shirase y dará mucho que hablar, porque no hay duda de que es muy pero que muy buena (aunque los reyes del mambo seguimos siendo nosotros, of course).

Más cosas de última hora... pues sobre todo que por las malditas fechas de entrega nos vamos a quedar a apenas unas horas de poder ofreceros la crónica del Salón de Granada (bueno, en realidad el grueso del artículo es la entrevista exclusiva a Satoshi Shiki), pero qué se le va a hacer, el próximo número la tendréis en estas vuestras páginas junto a otros comentarios como el del Salón Manga de Jerez o la MinamiCon británica (no sé si demandarlos por copiarnos el nombre... ;)).

Otras que no dio tiempo a meter en las noticias... Lo último que yo hablé con los de Glénat fue que, efectivamente, tenían en mente publicar Saint Seiya íntegra, tanto lo que no sacó Planeta como lo que sí publicó (además en formato tomo), pero que todavía estaban negociando, pero si Joan Navarro lo ha soltado en el Salón de Granada será que las cosas ya están más atadas.

Ah, y recordar una vez más que para Semana Santa (más o menos) tendremos en antena la segunda parte de Digimon, Digimon Adventure 02, y en los cines la película. Y la tercera película de Pokémon, para principios de verano.

También completar un poco el artículo de Harlock y Leiji Matsumoto diciendo que este buen hombre acaba de encargarse de dirigir el vídeo de One More Time del grupo Daft Punk, una auténtica pasada de este clásico entre los clásicos.

Como dato curioso, en México el día 31 de marzo, cumpleaños de Rei Ayanami, los Evababosos de aquel país van a celebrar una convención llamada Proyecto-E (con pastel y todo) en la que se anunciará la intención de la editorial Vid de adaptar el manga, en la que habrá diversas actividades (se dice que irán los dobladores latinoamericanos), y a la que se comenta que asistirá una importante compañía de anime (que al parecer posee los derechos de la serie). Más información en el próximo número.

Y poco más, que con esto de hacer de "último hombre en escribir" me ha quedado más una actualización de contenidos que no una editorial de las mías típicas. En fin, habrá más.

Ahora más que nunca... The time is now!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

¡NUEVA! 3D y Animación

REVISTA DE INFOGRAFÍA, ANIMACIÓN Y DISEÑO 3D PARA PC

Si te interesa...

La animación 3D
Crear modelos
Diseñar escenarios y fondos
Animar personajes
Realizar películas o vídeos
Crear Logotipos
La Infografía por ordenador
... o simplemente
eres un creador nato...

Con un CD-ROM EN EL INTERIOR

Tu nueva revista de Animación y 3D

A la venta en tu Quiosco el 1 de Abril

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Alessandra Moura, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Petrus, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Ozaki, Otakiu, Ackmanu, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Yoshi, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Zahara Medina, Raúl Moyano, Mila Diana, Jaime Munuera, Jimina Sabadú, Marta Munuera, Chizuru, Iván Oro

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Cristina Ortega

Corrección de textos: Lidia Núñez y Lázaro Muñoz

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel S-T

Diseño y maquetación: LM Software

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Monsterrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD's: Sonopres S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Mínami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Montsrrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 477 22 84
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

Minami
AÑO 3 - NÚMERO 15

ÍNDICE

· Portada: Capitán Harlock
· Editorial 3
· Sumario 4
· Noticias 6
· Zona Animenation 9
· Novedades Selecta Visión 10
· Especial Canal C: 14
· Salones y Eventos 16
· Saber Marionette R 18
· Escaflowne - A Girl in Gaia 20
· Saint Seiya Cosmo Special 25
· Key the Metal Idol 26
· Capitán Harlock 30
· Ranma ½ 36
· Top 30 41
· Entrevista 42
· Hentai 44
· La Opinión de los Lectores 46
· La opinión de Lázaro 48
· ¡Esto es Greenwood! 50
· Desde la Torreta de Mazinger Z 51
· La Palestra 52
· Internet 54
· Humor 56
· Correo 60
· Instrucciones del CD 66

SPECIAL THANKS TO

VIZ Pioneer www.pioneer-ent.com BANDAI entertainment
ADV FILMS ©A.D.VISION, INC.
AnimEigo
CENTRAL PARK MEDIA
RIGHTstuf click here

Para elaborar las *noticias* utilizamos, entre otras cosas, los datos que nos pasan de las editoriales, empresas y canales, así como los boletines informativos que a través de Internet nos envían Daily Dreamers, ADAM, Mangaes y Mangacup.

No sabéis las risas que le pueden entrar al noticiero cuando se le quema la fuente de alimentación del ordenador cuatro días antes de entregar la sección, pero en fin, no hay problema que no se pueda solucionar con mucha voluntad (y pelas para un cybercafé (*NdL: Y ya no os quiero ni contar las risas que le entran al jefe cuando te sueltan esto a los susodichos cuatro días de la fecha de entrega*)).

Y este mes lo voy a empezar con *Shirow*, que para un año que trabaja, se merece el primer puesto, bastantes son las noticias referentes a una de las mejores series de *Masamune Shirow*. Como todos sabéis recientemente, en Japón, ha aparecido la tan esperada segunda parte de "**Ghost in the Shell**" titulada **Manmachine Interface**. Primero salió a la venta una edición de lujo que valía más de 13000 boniatos, para después dejar paso a la edición modesta. De cara a la edición americana, ha aparecido una nota de *Toren Smith*, traductor al inglés de las obras de *Shirow*, diciendo que su idea era la de crear dos versiones distintas: una sería la edición original (destinada a un público adulto) y la otra sería una versión retocada por el propio *Shirow* (supongo que tapando todo aquello que la falsa moral americana pueda considerar obsceno). El problema está en que es *Shirow* el que hace los retoques y, como todos sabemos, es un autor que se lo toma todo con mucha calma, y digo yo, ¿para qué estropear la vidilla de un cómic que además ya está acabado?

De todas formas, esto no afecta en absoluto a las intenciones de *Jaime Rodríguez* (editor de Planeta) de editar **Manmachine Interface** en España. A falta del visto bueno de las altas esferas (y de encontrar una forma económica de editar un manga cuyas 3/4 partes son en color), podemos ser optimistas en cuanto a la final aprobación del producto (*Shirow* vende y eso lo sabe cualquiera). En ese caso, con casi toda seguridad, se editaría en un tomo recopilatorio, siguiendo así con la política de editar toda su obra íntegra en España, algo de lo que muy muy muy pocos autores pueden presumir (me encanta meter estas pullas ^ ^).

Por cierto, una de las cosas que más ha sorprendido ha sido la existencia de un epílogo de **Manmachine Interface** que no ha sido aún publicado y que con toda seguridad verá la luz en abril.

Dejando a un lado el manga y entrando de lleno en la animación, *Mamoru Oshii* ha confirmado que será el director de la segunda parte de **Ghost in the Shell**. También se sabe que Produciton I.G. anda liada ya con una serie de televisión sobre la serie. Poco más se puede decir sobre el tema. Cuando se vean las cosas más claras os lo haremos saber, eso sí, al igual que con **Naausicaa**, nadie debería perdérsela.

Norma nos prepara como novedades para el mes de abril -disponibles a finales de marzo- el primer número de **Shojo Kakumei Utena** (Chiho Saito y Studio Be Papas) y **Ranto** (Satoru Akahori).

Además, están trabajando en los libros japoneses para aprender a dibujar manga de la editorial Graphic-Sha, que fueron publicados en Estados Unidos con el nombre de **How to Draw Manga** y Norma planea introducirlos como parte de la colección Biblioteca Creativa que iniciaron con **Cómo Dibujar Superhéroes** de *Bart Sears*. El primero debería estar terminado de cara a San Jordi o el Salón del Cómic de Barcelona.

Y quien viene atacando fuerte es Glénat. Después de saber que los tomos de **Rurouni Kenshin** están vendiendo aproximadamente el doble que los de **Marmalade Boy** (lo cual es MUCHO, os lo aseguro) y que además lo del lomo cada uno de un color no quedará tan mal después de saber que desde un tomo central los colores serán los mismos (es decir, que quedará todo simétrico y por tanto no tan mal), este mes nos sorprenden con la publicación de **Blame!**, un manga cyberpunk (con una edición MUY cuidada) que seguro que dará mucho que hablar (el artículo no ha entrado en este número por problemas de última hora, pero os garantizamos que el próximo mes lo tendréis aquí radiante), y ya están a punto de caramelo las ediciones españolas de **Card Captor Sakura** (además con cada tomo regalarán una carta) y **Dragon Head**. La primera traducida por su más reciente fichaje, nuestro compañero y amigo *Marc Bernabé*, que además para la ocasión contará con el asesoramiento de nuestra también compañera y amiga *Alessandra Moura* (*Chiisai*). Es decir, que tienen a auténticos expertos traduciendo. *Marc* se encargará también de traducir **Dragon Head**, que pese a su título no tiene nada que ver ni con bolas, ni con marcianos, ni con peleas interminables, es un manga de terror bastante interesante, y del que también os informaremos debidamente.

Como novedad, empezarán en sus lomos a marcar con un color el género del manga en cuestión, de manera que con un simple vistazo a dicho color sabremos la temática general de la historia.

Además, comentar que en Glénat van a subsanar el único error que les quedaba, que eran las faltas de ortografía, con la contratación de un nuevo corrector (el anterior estaba colapsado), de manera que sus ediciones ya no tendrán ningún punto negativo.

Por último, decir que precisamente hoy ha empezado a circular por internet el rumor de que Glénat va a publicar la continuación del manga de **Saint Seiya** allí donde Planeta la dejó, pero todavía no hemos podido confirmarlo (de todas formas, nos suena muy raro dado que hace muy poquito que hablamos con ellos y no nos dijeron nada, así que nos suena a bulo más que a otra cosa, pero vamos, que el mes que viene os lo confirmamos).

SEN TO CHIHIRO NO KAMIKAKUSHI

La última película del estudio Ghibli

Todo está listo. En julio de este mismo año (en Japón) se supone que se estrenará la última película del Studio Ghibli, de aproximadamente 115 minutos de duración. Cuenta con un presupuesto de producción de casi 20 millones de dólares y el equipo es el mismo que participó en *La Princesa Mononoke*.
El film nos cuenta las aventuras de Chihiro para devolver a sus padres a su forma original, pues han sido transformados en cerdos, teniendo para ello tendrá que viajar al mundo de los espíritus.
Por lo que se dice, Miyazaki ha puesto un especial interés en las facciones, expresividad y movimientos de los personajes, para así dar a la película un realismo nunca antes visto en animación alguna. ¿Lo conseguirán? Tendremos que esperar a verla para decirlo, pero de momento podéis ver el tráiler en nuestro CD y juzgar vosotros mismos si al menos promete o no.

En el sexto tomo recopilatorio de una de las mejores series publicadas en España, **Battle Angel Alita**, obra de *Yukito Kishiro*, aparece un DVD en el que podemos ver un corto de apenas dos minutos y medio sobre *Alita*, que protagoniza una disputada carrera de Motorball. El corto, hecho enteramente por ordenador, tiene una gran calidad y hace aumentar todos los rumores acerca de una versión cinematográfica.

Lo que sí me parece mal es que en un DVD sólo te coloquen un vídeo de apenas tres minutos, a eso le llamo yo tirar el espacio.

La adaptación al anime de **Video Girl Ai** saldrá a la venta en formato DVD en Japón el 23 de junio. Esta edición se tratará de un "dvd-box" con extras, incluyendo un CD especial de *Megumi Hayashibara*.

Fans de **Video Girl Ai** ya podéis empezar a ahorrar, puesto que el precio de salida son 13500 yen.

Ya en España, el próximo lunes día 5 de marzo el canal digital Cartoon Network estrena una de las series más solicitadas: **Detective Conan**. De lunes a viernes a las 17:30, dentro del nuevo programa "Dexter Presenta", podremos disfrutar de uno de los casos de este pequeño gran detective, cuyas aventuras publicó parcialmente Planeta.

El canal Cartoon Network forma parte de la oferta de Canal Satélite Digital (Dial 12), Quiero TV, Ono, Menta, Telecable y Supercable, y fíjate que cosas que yo no tengo ninguno.

La cadena de televisión andaluza Canal Sur ha anunciado que tiene los derechos de emisión de un buen número de series de animación japonesa entre las que destacan: las magical girls de **Fancy Lala** (26 capítulos) y **Creamy mamy**, **The Magic Angel** (52 capítulos), la obra de *Tsukasa Hojo* (el creador de **City Hunter**), **Cat's Eye** (**Ojos de Gato**, 73 capítulos), y las aventuras espaciales de **Cobra** (31 capítulos), todo un clásico que se ha hecho de rogar a base de bien (de todo ello habrá magníficos artículos en cuanto las series estén en antena, por supuesto).

También emitirán **Reideen the Brave** (50 capítulos) y **Attack Number one!** (104 capítulos), la primera de mechas y la segunda de voleibol (y que ya fue emitida por Tele 5 como **La Panda de Julia**, aunque en esta ocasión tendrá otro nombre y seguramente hasta otro doblaje) de las del año de la pera (de 1975 y 1969 respectivamente), es decir con ese sabor añejo que tanto gusta a más de uno.

Los del canal BUZZ estrenan (estrenaron, cuando leáis esto) un nuevo pase el 19 de marzo de la serie de *Shoji Kawamori*, **La Visión de Escaflowne**; el mismo día que estrenan **Dai-Guard**, otra serie de mechas nada convencional de 26 episodios dirigida por *Seiji Mizushima*. En ella, la única esperanza de la humanidad para repeler el ataque de unas criaturas gigantescas del espacio llamadas heterodynes es el Daiguard, un robot con diez años de antigüedad que fue convertido en atracción de feria (¡qué divertido! ¿dejarán pilotarlo?) tras su último enfrentamiento con los heterodynes en el 2018. Sobre sus novedades y estrenos, tenéis la información unas páginas más adelante.

Por otro lado, Locomotion estrenó por fin las prometidas **Adventures of the Mini Goddess** (la serie SD de 48 episodios -de unos cinco minutos cada uno- de **Aa! Megamisama**), y **Oh! Super Milk-Chan** (más super deformeds, pero esta vez con un tono mucho más ácido que la anterior y en versión subtitulada). Ambas se emiten los domingos a partir de las 22:30, precediendo al espacio Japanimotion, en el que también hay nuevas incorporaciones como **Tenamonya Voyagers**. La información sobre las novedades y estrenos de abril, aquí a la derecha.

Locomotion

Esta primavera el canal Locomotion, fiel a sus seguidores, refuerza su programación dedicando especial atención a la animación japonesa, uno los temas preferidos de su audiencia. El fin de semana del 13 al 15 de abril nos regala un maratón especial de la serie de anime **Evangelion**, y además Locomotion estrena en exclusiva **Soul Hunter**, la serie de anime japonés que está causando furor actualmente.

Evangelion se ha convertido en una serie de culto para sus seguidores y su éxito e influencia han sido rotundos a nivel mundial, en gran parte debido a sus espectaculares efectos visuales por ordenador y a su profunda temática. Locomotion quiere rendir homenaje a esta producción que ha difundido el fenómeno de la animación para adolescentes y adultos por todo el mundo.

Para los "pocos" que no conozcan la historia, ésta se remonta al 13 de septiembre del año 2000, fecha en que la Tierra es devastada por un meteorito que acaba con la mitad de la población. Después de 15 años de caos y desorden, la mega-ciudad Tokio-3 es atacada por unos misteriosos robots gigantes llamados "Ángeles". Para destruirlos, la organización NERV crea los enigmáticos robots "Evangelions" (Evas), encargados de defender a toda la humanidad de sus poderosos enemigos. Sus jóvenes pilotos, además de combatir el mal, serán los encargados de crear un nuevo mundo más evolucionado.

La serie **Soul Hunter** llega a Locomotion después de ser reconocida internacionalmente como una de las mejores series de anime del momento. Basada en el famoso manga de *Tsutomu Anno*, esta serie consta de 26 episodios que serán emitidos todos los días en Locomotion a partir del 2 de abril, emitiéndose de lunes a viernes a las 19:00 y 3:00 horas y los fines de semana a las 19:30.

La historia de **Soul Hunter** tiene lugar en la ancestral China en el siglo 11 a.c. durante el oscuro y terrible mandato del emperador *Chuu* de la dinastía "In". Bajo la malvada influencia de su demoníaca amante *Dakki*, el emperador se ha vuelto perverso y cruel, su pueblo se muere de hambre y sus opositores son ejecutados. *Taikoubou*, un joven y sobresaliente mago, será el encargado de buscar y aniquilar a las 365 espíritus malignos que colaboran con *Dakki*. A lo largo de los 30 minutos de cada capítulo, *Taikoubou* y sus amigos vivirán las aventuras más increíbles. Todo ello con un diseño magistral, la mejor animación digital y un gran derroche de imaginación en los personajes y su vestuario.

Pero eso no es todo, pues nos espera un fin de semana especial con la repetición de los mejores episodios de los tres años de la serie será lo primero que verá n los seguidores de **South Park** este año en Locomotion. El maratón estará en el aire los días 30, 31 de marzo y 1 de abril, desde las 21:30 hasta las 02:30 horas, como preámbulo de la cuarta temporada de la serie, que presentará episodios inéditos a partir del 5 de abril todos los jueves, a las 21:30h, con repetición a las 00:00.

Una de las series animadas más populares del mundo, **South Park** mezcla un humor adulto, lleno de sátira, con lenguaje y situaciones nada discretas. Producida por el canal americano Comedy Central, la serie gira en torno de las aventuras de los cuatro amigos -*Stan, Kyle, Kenny* y *Cartman*- y de los residentes de South Park, una pequeña ciudad localizada en las Montañas Rocosas del Colorado.

En esta nueva temporada, los tres ingenuos amigos acaban poniendo a *Cartman* en problemas y él es sentenciado a trece años de reclusión juvenil. Después de salir de prisión, *Cartman* decide que sus amigos, *Stan*, *Kyle* y *Kenny*, son muy inmaduros. Todo lo que él quiere de la vida son amigos más grandes y con un poco más de experiencia. En su búsqueda incesante por estos nuevos amigos, *Cartman* decide registrarse *on line* para conocer nuevas personas que quieran trabar amistad con chicos de ocho años. Y, mientras tanto, *Kyle* sólo se preocupa por lograr que su madre, embarazada de otro hijo, desista de tener el bebé. En el fin de la temporada, *Kyle* supera el trauma de la llegada del hermano menor y desiste de preocuparse tanto por la familia, dedicándose a una ascendente carrera como presentador de TV.

South Park es éxito de crítica en todo el mundo, recibió el premio Cable Ace Award a la mejor serie animada y fue calificada por los medios *The New York Times* y *Newsday* como uno de los diez mejores programas de la televisión americana.

Por último, y como súper novedad de última hora (que suministramos los de Minami, pues esto no venía en la nota de prensa -nos hemos enterado por otros medios-), Locomotion América ha anunciado series como **Gasaraki**, **Saber Marionette J to X**, **Battle Athletes** o **Burn Up**, con el aliciente (o con el inconveniente) de estar planteándose emitir las series en versión original subtitulada. Minami, como siempre, os acerca las noticias más candentes e interesantes.

Ultimísima hora: Para empezar, los días 26 a 29 de marzo habrá en Albacete unas jornadas universitarias sobre manga. Habrá proyecciones, charlas con psicólogos y especialistas, consolas y tiendas... Y después, comentar la posibilidad de que en el Salón del Cómic de Barcelona aparezca una nueva editorial afincada en Sevilla que promete para el propio salón **Change Up!**, un manga que saldrá en formato tomo respetando lo máximo posible la edición original. La serie es obra de *Shinji Imaizumi* y consta de tres tomos que tendrán periodicidad bimestral a 995 ptas. Es de temática estudiantil y deportiva (en la línea de **Touch**). Y para más adelante prometen títulos de la talla de **Riot**, **Bersek**, **Mugen no Jyunin**, **Please save my Earth** o **Clover**. Esperemos que todo se cumpla, pues a día de hoy la información recibida es todavía muy vaga y sin confirmar.

Top Ten

Como cada mes, aquí os ofrecemos la lista de ventas proporcionada por la librería **Akira Cómics** de Madrid. Recordad que nuestra idea es juntar cuantas más listas mejor para poder hacer una buena comparación entre los distintos puntos de venta del país. Como siempre, aclarar que debido a la antelación con la que se hace la revista la lista es de febrero del 2001.

TOP TEN MANGA

1º.- I"s
2º.- Rurouni Kenshin
3º.- Minami
4º.- Shirase
5º.- Somos chicos de Menta
6º.- Hentai
7º.- Digimon
8º.- Gon
9º.- Dokan
10º.- Nori Taka

TOP TEN COMIC BOOKS

1º.- X-Men: Reedicion Semanal
2º.- Rising Stars
3º.- Crimson
4º.- B.M.: Patrulla-X
5º.- Spiderman vol. III
6º.- Fathom
7º.- Patrulla-X
8º.- X-Men
9º.- Lobezno
10º.- Fanhunter Saga

A los que tengáis Canal Satélite Digital os interesará saber que el próximo viernes día 2 a las 20:30, Canal C: (Dial 14) estrena **Ogre Slayer**, una serie de OVAs basadas en el manga de *Kei Kusunoki*. **Ogre Slayer** es un anime de terror sobrenatural que sigue las aventuras de un chico que parece como cualquier otro, pero que en realidad es un ser sobrenatural con la misión de acabar con los malvados Oni (los ogros del título).

Para terminar con los canales nacionales, en conversación personal al jefe le aseguraron que va a haber cambios en el canal autonómico catalán, y que el espacio 3xl.net se convertirá prácticamente en un canal juvenil. Entre otros muchos títulos, como los ya conocidos **Detective Conan** o **Crayon Shin-chan**, sonaron algunos como **Yu Yu Hakusho** o **Slam Dunk**. Esperemos que sea cierto. ¿Qué para cuándo? De nuevo para San Jordi.

La película de **Aa! Megamisama** (**Oh, my goddess!**) saldrá a la venta (en Japón, por supuesto) el próximo 20 de junio en dos versiones: "Special DVD Package" (DTS, dos discos en una caja especial) por 13500 yenes, o DVD normal por sólo poco más de 7000, nah, tirado como quien dice.

Asimismo, **Inuyasha**, que sale en vídeo para los video-clubs (de Japón, claro) en marzo, saldrá a la venta al público en VHS y DVD a partir del 30 de mayo. Son 3000 yen la cinta, o 4000 yen el DVD.

Todos los aficionados de **Kimagure Orange Road** (**Johnny y sus amigos**) podrán disfrutar por fin de las ilustraciones realizadas por *Akemi Takada* para la serie. El libro, **Kimagure Orange Road Illustrations Collection**, sale a la venta a mediados de marzo en Japón. Eso sí, costará más de 4000 yen.

A propósito, el nuevo manga de *Katsura* que os comentábamos el mes pasado finalmente ha quedado en una historia corta de unas 40 páginas. Si queréis le dedicamos un artículo, decididlo vosotros a través de vuestras cartas y e-mails.

Y ya se sabe algo de los nuevos animes de Japón:

Sister Princess, que comenzará a emitirse el 4 de abril, se basa en un videojuego de Mediaworks del mismo nombre y nos presenta a 12 chicas que se disputarán el favor del protagonista, como **Ranma** pero a lo bestia.

Kuromi-chan, el nuevo OVA de *Daichi Akitaro* (**Kodomo no Omocha**, **Nurse Angel Ririka SOS**...), que saldrá el 20 de mayo con 40 minutos de duración y promete robar el título de biblia del otaku que ostenta actualmente la fenomenal **Otaku no Video**. Ésta trata de la cruzada personal que *Kuromi* mantiene para encontrar trabajo en un estudio de animación, algo mucho más complicado de lo que ella pensaba en un principio.

Por último, **The Soul Taker**, del que sabe poco menos que nada. De la historia tan sólo podemos decir que gira alrededor de *Date Kyosuke*, un chico que se transforma accidentalmente en una especie de demonio con la capacidad de absorber almas humanas.

Como noticia curiosa, el creador de narizones *Cels Piñol* ha iniciado un proyecto de "cómic on-line", en el que con una webcam se ve cómo va dando forma a las páginas del siguiente número de su serie epicodecadente **Fanhunter**, con actualizaciones cada 60 segundos, sólo en www.fanhunter.com/camara

Se ha anunciado en los periódicos japoneses que Sega dejará de manufacturar su consola DreamCast en marzo de este año. Asimismo Sega comenzará a producir juegos para la PlayStation y la "Game Boy Advance" de Nintendo. Pese a lo cual seguirá sacando los juegos anunciados para la DreamCast este año y la consola se seguirá vendiendo hasta que se les acaben. DreamCast controla el 17% del mercado de consolas japonés, menos mal que no me la compré ^ ^.

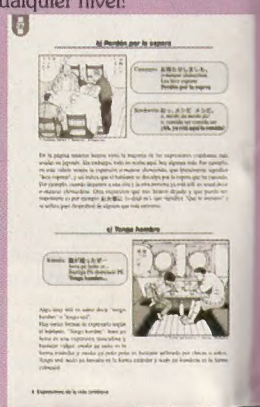
Por cierto, y hablando de salones (recordad, el del Cómic de Barcelona del 3 al 6 de mayo), Hobbyland finalmente se celebrará el 22 al 25 de noviembre, ambos inclusive. A mediados de marzo se darán a conocer los autores invitados, o si no, mejor pasaros ya por su pagina web en www.feriadelcomic.com y lo vais viendo vosotros mismos.

A los chicos de **Nitro** les va de maravilla, desde su programa de radio **Nitroshow** (que ahora se emite los lunes a las 19:30 para no volver a tener problemas con el fútbol) nos dicen que su programa de cómics radiofonico es el más escuchado de toda Europa por radio, y el 7º por internet también de Europa. Con tan buenas noticias, ya os podéis ir pasando por allí (www.nitroshow.com) o escuchando sus programas en nuestro CD.

De todas formas, si queréis más programas de radio, para nuestros lectores argentinos anunciar que en la radio Universidad Autónoma de Queretaro tienen todos los miércoles a las 5:00 pm un programa de cómics. El dial es 89.5 FM y 580 AM. Más en nuestras tierras, nuestros lectores de Lérida pueden escuchar **El ala de dragón**, un programa de cómics que se emite todos los domingos de 20:00 a 21:00 en el 107 de la FM.

Y ya para terminar, anunciar que el ya mencionado *Marc Bernabé* va a editar a través de Norma el curso de japonés que ha ido publicando mes a mes en nuestra hermana Dokan bajo el nombre de **Japonés en viñetas. Curso básico de japonés a través del manga** (con las debidas modificaciones y renovaciones, por supuesto).

La fecha de aparición en principio es el 23 de abril, el libro tendrá unas 300 páginas y contará con ilustraciones de Guillermo March y Ken Niimura y el Studio Kôsen (aquí podéis ver una muestra preliminar de la maquetación -entre otras modificaciones se eliminarán las imágenes originales y se sustituirán por ilustraciones de los mencionados-). El precio todavía no se sabe seguro, pero rondará las 3000 pelas, y se podrá conseguir en tiendas especializadas, librerías generales, FNAC y Corte Inglés en España, con distribución también a Latinoamérica. ¡Esta es vuestra oportunidad para aprender japonés a cualquier nivel!



COWBOY BEBOP
天国の扉

Y ya tenemos nuevos datos sobre la película de **Cowboy Bebop**. Ya os informamos sobre diversos aspectos de esta producción, como el anuncio de su estreno en los cines japoneses para este verano, y ahora pasamos a ampliar más cosas conforme nos llegan. Parece ser que *Yoko Kanno* (encargada de la BSO de la serie original) ha grabado dos nuevas canciones **para Knockin On Heaven's Door**, confirmándose de paso que tanto los seiyuus como el staff original se mantienen. Tan sólo cabe mencionar la incorporación de un nuevo diseñador, *Shiho Takeuchi* (que ha realizado algunas mejoras sobre el **SwordFish II** de *Spike*, y ha creado una nueva nave de combate que probablemente sea del nuevo forajido), y del director de arte *Atsushi Morikawa*.

También nos desvelan más detalles sobre su historia, que situándose en el 2071 (entre los episodios 22 y 23), puede que difiera de la serie original presentándonos algunos sucesos alternativos a los ya vistos. Los cuatro protagonistas irán tras la cabeza de *Vincent*, un terrorista por el que se ofrecen 300.000.000 woolong, después de que éste atacase la capital de Marte (situada en un cráter) hiriendo y matando a más de 500 personas. Todos ellos, acompañados por *Electra*, otro personaje nuevo, se darán cita junto a los ya clásicos *Punch* y *Judy* (presentadores del programa Bounty Hunters)y *Carlos*, *Antonio* y *Jobin* (los tres viejos que aparecen por todas partes).

Por último, mencionar la aparición de nuevo merchandise como una serie de tarjetas de teléfono en las que podemos ver a los personajes y mechas o el calendario del 2001 que incluye un buen número de ilustraciones de la película. El precio de cada uno es de 950 y 1200 yenes respectivamente.

Más datos en www.cowboybebop.com

GOT A QUESTION?

ASK JOHN!

PREGUNTA A JOHN

Pregunta: *¿Qué es lo que le ocurre a algunos fanáticos de anime que constantemente utilizan alguna palabra japonesa cuando escriben o dicen algo en español? ¿Soy sólo yo, o hacer esto es completamente ridículo? No entiendo a la gente que hace eso, pues pueden hacerse entender mejor diciendo que ese/esa joven es tierno/a en vez de decir que es kawaii. O quizás, ¿me estoy perdiendo algo?*

Respuesta: Entiendo lo que tratas de decir, pero pienso que el problema es que estás viendo las cosas desde un punto de vista excesivamente lógico. No es lógico que los no japoneses adoren el anime, que es una forma artística creada para un público japonés, y la mayoría de sus creadores no lo hacen con la intención de atraer fanáticos extranjeros. Por eso no es normal que haya personas hipnotizadas por algo que literalmente no podrían entender. Pero tampoco es lógico lo que hacen los fanáticos occidentales del anime: gastar dinero comprando libros, CDs, DVDs, etc en un idioma que no podrían entender (me incluyo también).

Parte del uso de palabras japonesas en nuestras conversaciones tiene que ver con el dicho que reza que "todo es siempre mejor en casa del vecino". Muchos japoneses se tiñen el cabello y visten ropa punk en un intento de ser más occidentales. Y muchos fanáticos occidentales del anime desearían ser japoneses para tener fácil acceso a muchos animes y videojuegos. En algunos casos, el uso de términos japoneses es inevitable. Me refiero a palabras como "shoujo" o "hentai", pues no tienen equivalentes en español. Sin embargo, cuando se usan palabras como "kawaii" (tierno), "minna-san" (todos), "arigatou" (gracias) y "youkoso" (bienvenido), no se hace con el propósito de lucirse uno. El uso de términos japoneses es una forma de cariño. Y se hace con la intención de sentirse uno, parte de la cultura japonesa y del mismo anime y no un simple espectador.

También comprendo que es mucho más apropiado para nosotros, escribir y hablar en español puro, y que para las personas que no tienen relación alguna con el mundo del anime, resulta algo molestoso.

Sin embargo, el uso de los términos antes mencionados por los fanáticos occidentales es simplemente parte de un inocente juego de roles que nos permite fantasear un poco más y ¿no es eso de lo que trata el anime?

Pregunta: *¿Existe mucha diferencia entre el anime doblado y el subtitulado? Algunas personas me dicen que el anime doblado ha sido editado mucho más que el que lleva los subtítulos y por lo tanto, uno pierde muchas cosas al ver el primero. ¿Es esto verdad o eso depende de la compañía que haga el doblaje?*

Respuesta: La elección del doblado o del subtitulado es algo muy subjetivo. Algunos fans prefieren escuchar las voces en español. Otros, simplemente, odian leer los subtítulos. Y otros, desean escuchar los tracks en el idioma original: japonés.

Generalmente, ambas versiones son la misma cosa, aunque a veces la versión doblada está un poco más alterada. Ten en cuenta que la versión con subtítulos está hecha especialmente para aquellos que quieren ver el anime así como sus creadores lo hicieron. Mientras que las versiones dobladas pretenden acaparar al público en masas y por eso muchas veces oculta cosas muy profundas de la cultura japonesa, o sustituye chistes japoneses por los autóctonos (que son más fáciles de entender), o corta pedazos en caso de ser considerados ofensivos o, mejor dicho, inapropiados para el público. ¿En cuánto es alterada la versión doblada? Eso depende del anime, de la compañía que hace el doblaje y del público al cual se va a presentar el producto. Si el anime va a salir en la TV, generalmente es bastante editado. Sailormoon, Dragonball y Dragonball Z, Card Captor Sakura, Pokemon y Escaflowne, a todos se les eliminaron varios episodios en sus versiones americanas.

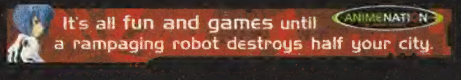
Algunas versiones dobladas son bien buenas, sobre todo las que tienen fines teatrales como X, Ghost in the Shell, Totoro, Princess Mononoke y Akira. Sin embargo, la película de Slayers o Sorcerer Hunters han sufrido tal cantidad de modificaciones que el diálogo parece más americano que una simple traducción. Así como he dicho, la elección de uno o del otro es puramente una preferencia personal. Muchos animes están disponibles en Estados Unidos en ambas versiones. No obstante, hay excepciones como las dos primeras temporadas de Sailormoon TV series, Windaria, Pokemon, los primeros episodios de Dragonball Z y la película de Street Fighter, que solamente lo están en la versión doblada. La serie de televisión Nadesico está disponible en ambas versiones, sin cortes en ninguna de las dos, aunque ambas han sido digitalmente editadas. La calidad en el doblaje puede variar enormemente, pero por lo general, podrás encontrar que no es tan exacto como una versión subtitulada ya que en el proceso los dobladores deben modificar el diálogo de tal modo que se ajuste a los movimientos bucales de los personajes. Qué tanto una traducción imprecisa te moleste, es un factor clave a la hora de optar por una de las dos versiones.

John Oppliger

El sitio es http://www.animenation.com

Y todo esto llega a vosotros gracias a http://panime.cableonda.net y a la traducción y colaboración de **Iván Oro**

Nota: Aunque puede hacerlo (de hecho lo normal es que sí lo haga), Minami no tiene por qué compartir el modo de pensar de John, un gran conocedor del medio pero alguien que vive en otro continente, en otras circunstancias y con otro tipo de aficionados, así que no tiene por qué compartir sus conclusiones y respuestas.



Desde el pasado 7 de marzo todos podéis disfrutar de las OVAs de **Rurouni Kenshin** y de la película **Laberinto de Historias** (**Manie Manie**) en vídeo. Además, las OVAs de **RK** se pueden encontrar también en DVD, al precio de 3495 pelas (1995 los VHS).

¿Qué quiere decir esto? Muy sencillo: Que Selecta Visión ha vuelto a la vida. Y lo ha hecho a lo grande. se han mudado a unas oficinas más grandes, han renovado y ampliado plantilla y vienen cargados de numerosas propuestas e ideas. Para empezar, el acierto de publicar también en DVD, algo que los aficionados ya llevaban un tiempo solicitando. Después, los títulos (comentaremos los ya aparecidos más adelante), una clara apuesta hacia el anime de calidad. Su distribuidora es Buena Vista, un dato que quizá no os diga demasiado pero que es francamente importante por lo que significa y representa (aunque también tiene su parte mala). Y, además, siguen asesorando y nutriendo a diversos canales de televisión y estudiando otros campos que de momento no puedo desvelar.

Pero vamos a lo que más os interesará, que son los títulos. Como ya he dicho, los OVAs de **Rurouni Kenshin** y **Laberinto de Historias** ya están en la calle, como también deberían estarlo para cuando leáis esto las tres cintas de **Harlock Saga**, pues su fecha de salida está prevista para el 28 de marzo en un experimento por parte de Selecta para ver si la gente se compraría todas las cintas de un título de golpe o si por el contrario prefiere la dosificación en varias fechas/entregas. Para el día 28 de abril deberían aparecer simultáneamente **Trigun** y **Dai Guard** (tranquilos, que ya estamos preparando sendos artículos), y para el 23 de mayo el volumen 6 de **Arc the Lad**, que mucha gente ya pensaba que nunca vería la luz. Y como extra de los buenos, el 6 de julio tendría que aparecer **Serial Experiments Lain** en DVD (4 DVDs).

Pero eso es lo que tiene fecha segura, pues aún por confirmar su mes de salida están por ejemplo **Excell Saga**, **Outlaw Star**, **Nazca**, **Queen Emeraldas**... y **Evangelion**. Pero no un **Evangelion** cualquiera, se trata de toda la serie comprimida en 5 cintas de vídeo (más una guía, todo en un paquetito) o bien en 6 DVDs (y, todavía no es seguro, pero se está estudiando el doblarla de nuevo, y aun así lo que está claro es que en los DVDs el subtitulado se llevaría a cabo por auténticos especialistas).

Y seguimos con los packs de series completas, pues también aparecerán paquetes (cofres) de **Lain**, **Cowboy Bebop** o **Escaflowne**. Y también seguimos con los DVDs, pues los siguientes títulos en aparecer serán por ejemplo **Blue Submarine 6**, **Cowboy Bebop** o **Escaflowne** (todas series ya debidamente comentadas en Minami).

Terminando con los DVDs, se está estudiando el editar los OVAs de **City Hunter** en este formato, esperemos que el proyecto llegue a buen término.

Ah, y por supuesto, en breve tendréis en estas páginas una entrevista con los responsables para que nos adelanten más cosas.

Por cierto, y como dato curioso, ¿queréis saber más o menos las series de mayor éxito de Selecta? Pues el "nambar guan" de los "nambar guan" es el clásico entre los clásicos **Mazinger Z** (lo cual les ha hecho plantearse el intentar conseguir la serie clásica, pero de momento es sólo una idea), muy por delante de las demás que son, por este orden, **Cowboy Bebop**, **Lain** y **Escaflowne**.

Y ahora sí, vamos a reseñar brevemente los títulos que ya tienen en la calle, que son...

Laberinto de historias

Curiosa cinta de una hora de duración que contiene tres historias cortas de tres genios indiscutibles, *Rin Taro*, *Yoshiaki Kawajiri* y *Katsuhiro Otomo*. El problema es que a los japos parece que el encargarles una historia corta los obligue a hacer cosas extrañas (los que hayan visto **Robot Carnival** sabrán a qué me refiero), de manera que la cinta en sí resulta un tanto extraña y me temo que no muy del gusto del aficionado medio. En cualquier caso, he aquí la reseña:

La primera historia se llama **Laberinto**, y es, simple y llanamente, rara. Sin duda los puristas dirán que está llena de simbolismos y de referencias, pero para el que simplemente quiere pasar un buen rato las aventuras de una chica y su gato siguiendo a un payaso en una especie de mundo irreal resulta más bien aburrida e insípida. Aparte, la animación está basada sobre todo en ángulos raros y perspectivas poco comunes, de forma que alguien interesado en el tema disfrutará como un enano, pero de nuevo el que pase de todo eso se va a encontrar una cosa extrañísima que mucho me temo que no le va a gustar.

La segunda, **El piloto de carreras**, ya entra más en los estándares del usuario de a pie, pero aun así me parece un tanto insulsa. A modo de cronista, un periodista nos habla de un gran campeón que lleva mucho tiempo sin perder una sola carrera (de coches), sin embargo, el piloto parece esconder un oscuro secreto, que se desvelará a través de esta historia con impactantes escenas y efectos, pero que ya digo que pese a ello resulta un tanto insípida. En cualquier caso, a nivel de espectacularidad este corto creo que es el mejor de la cinta.

Por último, **Trabajos de construcción suspendidos** es la tercera historia, y para mí la mejor (y la más "normal"). Por motivos políticos una empresa que estaba construyendo en una selva se ve obligada a interrumpir los trabajos, unos trabajos completamente mecánicos, robotizados y automáticos, y ya que el encargado desapareció sin dejar rastro, la compañía envía a un nuevo supervisor a detener la construcción. Como ya digo, la historia más

normal y llevadera de las tres, lo cual unido a la buena animación y al estilo impecable de *Otomo* la convierten a mi parecer en lo mejor de esta cinta.

En definitiva, un título entre extraño y original que dejará insatisfechos a unos y en la gloria a otros. A modo de consejo, y ya que inevitablemente todos habréis visto **Robot Carnival**, decir que si lo mencionado en ésta os gustó, ésta también lo hará y que si **Robot Carnival** no os gustó, probablemente **Laberinto de Historias** tampoco lo haga, pues desde luego son del estilo.

Rurouni Kenshin: los OVAs

Con el subtítulo de "Hay cicatrices que no se cierran nunca", salen por fin a la venta las OVAs de **Rurouni Kenshin**, que los afortunados poseedores del canal Buzz ya pudieron disfrutar hace unos meses (y que ya fueron debidamente comentados en Minami, pero bueno, volvemos a hacer una reseña).

Antes que nada, advertir que la saga es bastante más realista que la serie de TV, tanto en el diseño de los personajes como en las escenas mostradas. Aquí las katanas son katanas, los asesinos son asesinos y las muertes son muertes. Y bastante explícitas, además, así que no es el anime que yo recomendaría si pretendéis convencer a alguien de que el manga no es violento.

La historia que nos cuentan resulta desde luego compleja, mucho, y en realidad no creo que nadie se entere del todo en el primer visionado, pues la cantidad de nombres que aparecen unido a las referencias a una época para nosotros completamente desconocida harán perderse al más pintado, haya visto la serie de televisión o no. En cualquier caso, el trasfondo sí que queda, y es que esta es la historia de *Battosai*, un asesino al servicio de los patriotas al que de pronto le llueven traiciones por todos lados, siendo la más evidente y el tema central su compañera *Tomoe*, que desea matar a *Battosai* porque éste acabó con la vida de su

COLABORA Y GANA CON EL

SORTEO - ENCUESTA

Recorta y envía este cupón (o una fotocopia del mismo) debidamente cumplimentado, junto con tus datos personales (nombre, dirección, teléfono, e-mail, etc) a: **Encuesta Minami, Avda. Mare de Deu de Monserrat 2, 08970, San Juan Despí (Barcelona)**, y entrarás en el sorteo de cinco cintas VHS y un DVD con los OVAs de **Rurouni Kenshin**

1-¿Te gustaría ver editadas series cortas de 4 ó 6 episodios o prefieres series largas de 26 o más?

2-¿Comprarías series emitidas anteriormente por televisión? ¿Cuáles?

3-¿Qué títulos crees que faltan por editar de anime?

4-¿Qué prefieres, el anime doblado o subtitulado, o te da igual?

5-¿Comprarías recopilaciones de series en formato "cofre" (un pack con varias cintas)?

6- ¿Cuál crees que es el número ideal de capítulos que debería haber en cada cinta: uno, dos, tres o cuatro?

7- En base a ese número de capítulos, ¿cuál crees que debería ser el precio de cada cinta: 1995, 2495 ó 2995 pesetas?

8- A tu parecer, ¿cuál sería la periodicidad ideal para las distintas cintas de un mismo título: semanal, quincenal, mensual o bimensual?

9- ¿Algún consejo que te gustaría dar a los responsables de Selecta Visión?

10-¿Qué revistas sobre manga y anime compras habitualmente?

11-¿Compras Minami habitualmente?

12- Si es así, ¿por qué la compras: Por la revista, por el CD o por ambas?

13- ¿Comprarías sólo la revista?

14- ¿Comprarías sólo el CD?

15- Minami te parece: Cara, normal, barata (elige la opción que creas adecuada y propón tu precio ideal).

16- ¿Te gustaría que Minami regalase algo aparte del CD, el póster y el encarte? Si es así, ¿qué te gustaría?

17.- Aparte de ti, ¿cuántas personas más se leen la revista (por favor, queremos un número concreto, aunque sea una aproximación)?

18- ¿Eres hombre o mujer?

19- ¿Edad?

20- ¿Algún consejo que te gustaría dar a los responsables de Minami?

Si lo consideras oportuno, no dudes en extender tus respuestas en un folio aparte

JAPAN EXPO ORG.

PRESENTA:

KARAOKE · MERCHANDISING Y PRODUCTOS TÍPICOS · TRADICIÓN · CULTURA
GASTRONOMÍA · EXPOSICIONES · CHARLAS · EXHIBICIONES DE ARTES MARCIALES
RADIO · TV · ¡ Y MÁS !

¡LA MAYOR EXPOSICIÓN SOBRE CULTURA JAPONESA JAMÁS REALIZADA!

¡MÁS DE 50 EXPOSITORES!

Japan

7-8 JULIO 2001
COTXERAS DE SANTS
De 10:00 a 21:00 horas

- ENTRADA: 300 PTAS -

Y LA PRESENCIA ESTELAR DEL CANTANTE

¡HIRONOBU KAGEYAMA!

¡ El príncipe del Anime Rock !

¡Y GANA UN FABULOSO VIAJE A

TOKYO o NEW YORK

CON EL CONCURSO DE KARAOKE (SÁBADO 7)!

¿A QUÉ ESPERAS? ¡VEN!

Virtua Fighter 3 TM

El viernes 6 de Abril Canal C: estrena la serie de anime **Virtua Fighter**. Seguro que muchos de vosotros habéis oído este nombre: se trata de una de las franquicias más importantes del mundo de los videojuegos. Fue el primer juego de lucha poligonal jamás desarrollado, y apareció en 1993 tras un arduo proceso de programación por parte de Sega y su departamento de creación de juegos AM2. No hace falta que os digamos que **Virtua Fighter** supuso una auténtica revolución. El juego triunfó de forma indiscutible en arcades de todo el mundo, y poco después, la versión para la recién aparecida Saturn convirtió **VF** en un auténtico fenómeno social, sobre todo en su país de origen.

AKIRA YUKI

SARAH BRYANT

JACKY BRYANT

LION RAFALE

PAI CHAN

LAU CHAN

Si hay alguien a quien podamos hacer responsable de la existencia de **Virtua Fighter**, ese es *Yu Suzuki*. El creador estrella de Sega, responsable de algunos de los mejores videojuegos de la historia, se tomó muy en serio la proposición que recibió en 1997 por parte de los productores de Kyokuichi Corporation: querían hacer una serie de dibujos animados basada en su videojuego. Así nació el anime de **Virtua Fighter**.

Bajo las indicaciones de *Yu Suzuki*, un grupo de cuatro guionistas dirigidos por *Tsutomu Kamishiro*, del prestigioso estudio de animación Tokyo Movie Shinsha (TMS), desarrollaron cuidadosamente una historia de ambiente internacional. En ella se describía la relación entre los luchadores de diferentes países. *Akira*, el prota del juego, es un artista marcial errante y japonés para más señas que un día conoce a *Pai Chan*, una atractiva y joven luchadora de Kung Fu cuyo padre *Lau* es el máximo responsable de una prestigiosa escuela de lucha con sedes en todo el mundo. A través del enredo, la aventura y la acción, la historia irá presentándonos a personajes como *Jacky* y *Sarah Bryant*, hermanos procedentes de los USA, el ninja *Kagemaru*, esbirro a sueldo de *Lau*, y muchos otros personajes procedentes tanto del juego original como de las fervorosas mentes de *Suzuki* y sus guionistas.

En el aspecto visual, **Virtua Fighter** es responsabilidad casi total de *Ryo Tanaka*, un joven pero talentoso animador y diseñador de personajes que dio forma, cara y movimientos a los protagonistas. Le asistieron otro nutrido grupo de animadores para dar forma al universo de los luchadores virtuales. Siempre bajo el ojo avizor de *Yu Suzuki*. La responsabilidad de la dirección recayó en *Hideki Tonokatsu*.

Virtua Fighter es una serie de anime clásica en muchos de sus aspectos, pero guarda varias sorpresas para los seguidores de la animación japonesa. En primer lugar, la serie consta de dos partes, que en Japón se emitieron en años distintos como temporada uno y temporada dos. No os preocupéis, porque en Canal C: la veréis completa y seguidita. La primera parte consta de 24 episodios y la segunda de 11, y entre los hechos narrados entre las dos series hay una diferencia de tres años. Así, podremos ver la evolución de los personajes y sus relaciones. No queremos avanzaros mucho, pero habrá lucha, romance y amistad: los elementos básicos de una buena historia.

Tanto los seguidores y fanáticos de los videojuegos como los aficionados al buen anime disfrutarán como enanos de una serie tan apasionante como **Virtua Fighter**. La historia está planteada para dejar enganchados a los espectadores, y la animación está a la altura de lo que exige el argumento: podremos ver todo tipo de escenas de acción, con trepidantes luchas, y momentos para empatizar con los personajes, que irán forjando su amistad y amoríos a medida que viven la mayor aventura de sus vidas.

Como ya os hemos contado, **Virtua Fighter** estará en Canal C: a partir del viernes 6 de Abril. Podréis ver un episodio por día hasta que la serie finalice. Como veis, al principio le daremos bastante caña, y es que durante el mes de Abril vais a poder verla casi por completo. No os preocupéis porque las redifusiones y los segundos y terceros pases están garantizados, o sea que los coleccionistas podrá
n verla hasta hartarse y guardarla bajo llave si así lo desean.

Esperamos que disfrutéis mucho de **Virtua Fighter**, tanto en la serie como en el reportaje especial que el programa Bakuchiku le dedicará en su programa que se estrena el viernes 13 de Abril. Allí podréis conocer el fenómeno **Virtua Fighter** en toda su extensión: las diferentes entregas del videojuego, los mangas, el merchandising y, por supuestísimo, el anime. Todo esto y mucho más, en **Bakuchiku**.

bakuchiku

Pero bueno, ¿todavía hay gente que no sabe lo que es **Bakuchiku**? ¿Cómo es posible que las masas de otakus enfervorecidos no conozcan el programa más puntero de la televisión en lo que a manga y anime se refiere? La labor del informador es siempre ardua y costosa, pero aquí estamos al pie del cañón para poneros al día y que cuando hoy os deslicéis dentro de vuestro juego de cama de **Pokémon** durmáis tranquilos sabiendo que existe Canal C: y **Bakuchiku**.

Hablamos, claro está, de Canal C:, ese canal televisivo dedicado a los fenómenos más interesantes del ocio juvenil actual: música, manga, videojuegos, animación, infografía, actualidad tecnológica... Si queréis saber más de Canal C:, no tenéis más seguir leyendo. El caso que nos interesa aquí es que Canal C: emite series y películas de anime desde hace ya un buen tiempo, y desde Diciembre del 2000, un programa divulgativo llamado **Bakuchiku**.

A **Bakuchiku** le gustaría ser el espacio llamado a congregar frente a la pantalla de TV a todos los fans del manga y todos sus derivados. Se trata de un magazine quincenal en el que tendrá cabida todo lo concerniente al mundo del cómic japonés: animación, videojuegos, merchandising, internet, publicaciones, eventos, novedades... **Bakuchiku** pretende ser la mejor referencia televisiva para el aficionado español a este universo de fantasías japonesas. Reseñaremos las novedades aparecidas en nuestro país así como lo mejorcito del mercado internacional. Todo ello con un tratamiento riguroso a la vez que refrescante que enloquecerá a los fans más jóvenes y a los más veteranos. Por supuesto, los animes emitidos por Canal C: serán objeto especial de análisis en **Bakuchiku**. El contacto con nuestros seguidores a través del e-mail es ya muy intenso (bakuchiku@csatelite.es), y queremos que lo sea más todavía. Asimismo, queremos que los espectadores sean parte esencial del programa, que completa su oferta con secciones especiales, rankings de popularidad y muchas otras sorpresas. Si no lo sabíais, pues ya lo sabéis.

Y además Abril en Canal C:

En Abril podréis ver la entrega de los **PREMIOS EME-CANALC**: a los mejores videojuegos del año, con los mejores momentos de la gala y los ganadores del "Juego más innovador del 2000", "Mejor consola portátil", y los mejores juegos de cada plataforma y género. Engánchate a esta gala desde el jueves 26 a las 18:00 h.

DOF 6 analiza este mes los 20 años de la compañía Nintendo. No te pierdas su estreno el sábado 28 de Abril a las 18:30 h.

¿Terminará Internet con las sucursales de los bancos? La respuesta la tiene **MNEMOTECNIA** el miércoles 25 de Abril a las 17:30 h.

ANTIPOP este mes analiza la historia y evolución de una de las herramienta más utilizadas en el diseño de páginas webs: el archiconocido Flash de Macromedia. Será el domingo 1 de Abril a las 12:30 h.

UN PEZ LLAMADO TECH nos enseña qué es el "Snowbike", una atractiva competición que consiste en descender con bicicletas de montaña las nevadas pistas de esquí. El estreno será el jueves 5 de Abril a las 17:30 h.

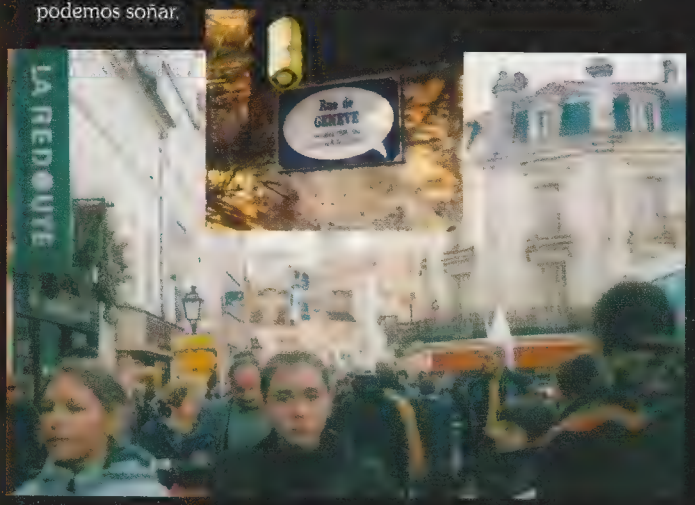
Y de la nieve pasamos a los coches 3D en **CÚBICO**. El lunes 2 de Abril a las 18:00 h. tienes todas las claves sobre el proceso de creación y fabricación de un vehículo a través de la imagen virtual.

Y además en **CAOS** estaremos con uno de los principales agitadores de la cultura digital europea: el grupo "TIME'S UP". Conoce más sobre sus trabajos desde el martes 17 de Abril a las 18:00 h.

Te esperamos en Canal C: en el dial 14 de Canal Satélite Digital y a través de los operadores de cable Euskaltel, R. Able, RCT Coruña y Med Telecom.

angouleme

A finales del pasado mes de enero (del 25 al 28 para ser más exactos), se celebró el vigésimo octavo Festival Internacional del Cómic de Angouleme, cuya edición estaba dedicada este año a Japón. A causa de esta dedicatoria fueron invitados 4 autores nipones: *Masakazu Katsura* (qué vamos a decir de este autor que no sepáis ya), *Kia Asamiya* (autor entre otras obras de **Compiler**, **Silent Mobius** o **Steam Detectives**), *Yuu Watase* (mangaka que sin haber publicado nada en nuestro país es bastante conocida por ser la autora de **Fushigi Yuugi** y **Ayashi no Ceres**) y un desconocido *Tsutomu Nihei* que presentaba su **Blame!**, recién publicado en el país vecino y publicado este mismo mes en el nuestro. Todo un lujo con el que los aficionados españoles apenas podemos soñar.



Antes de comenzar a explicaros en qué consiste el Salón de Angouleme, quiero haceros una aclaración: no se parece a nada que hayamos visto aquí en España, es una ciudad entera volcada en este evento. A diferencia de lo que pasa en los salones españoles, no nos encontramos con un sólo recinto en el que se desarrolla todo el evento, sino que hay varias carpas distribuidas por la ciudad cada una dedicada a una cosa distinta. Las dos carpas mayores estaban dedicadas a las editoriales (mención especial merecen el estand de Glénat Francia y el de Le Soleil, el tamaño de estos dos era más grande que medio Salón del Cómic de Barcelona), había una tercera carpa principal dedicada exclusivamente a los fanzines y una cuarta carpa en la que podíamos encontrar los estands de tiendas y el resto de estands de fanzines. Pero la cosa no acababa aquí, sino que había unas exposiciones esparcidas por diferentes puntos de la ciudad.

Como ya he comentado no es ni mucho menos un Salón como los de España, es un verdadero Salón, el aspecto comercial (o sea el querer vender allí mismo) queda relegado a un segundo o tercer puesto y el aliciente principal pasa a ser las exposiciones que montan las editoriales en sus estands, la firma de los autores (todas las editoriales traen autores para que firmen), y para los profesionales (y los que quieren llegar a serlo algún día) es una buena oportunidad para entablar relaciones con los editores y viceversa, y para ese fin tienen la zona

internacional, lugar al qu[e] ...ionales del sector (prensa y público en general tienen la entrada pro[hibida]. ...otra forma, ésta tampoco parece a la desap... ...lón del Cómic de Barcelona, el tamaño del re... que la sala donde se hacen las mesas redon... Manga y estaba situado en la misma plaza que las 2 ... principales (las de las editoriales), pero lo más impo... que las consumiciones eran gratuitas y como Angoulem... lado de Cognanc, la zona internacional estaba patrocinad... Denominación de origen Cognac, con lo que y... eis imag... qué era lo que más se consumía en el lugar (... que pa... tenían: coñac, coñac, coca-cola, coñac, zum... tónica, coñac, limonada y algo de coñac. ... figurar cómo salíamos todos del recinto ... mantener provechosas relaciones con ... ujantes).

En definitiva, el Salón de Angoul... ganado su fama y cierta gente de por aquí podría ... ellos cómo organizar un verdadero Salón. Lo único m... ue necesitas los 4 días que dura el ever... a poderlo ver todo, y aún así puede ser... te dejes cosas.

Por último decir que nada más entrar en la ciudad ya se respiraba a cómic, gracias a las fachadas de los edificios pintadas con personajes como *Lucky Lucke*, los *hermanos Dalton*, *Asterix*, *Babar*... y los escaparates de las tiendas con cómics expuestos junto con sus productos (en un escaparate vi un traje de novia y al lado un cómic abierto), ¡si hasta el letrero con el nombre de las calles tiene forma de bocadillo de cómic! En otras palabras, nos encontramos con que Angouleme es una ciudad de cómic.

Alex Mateo
Minami, Angouleme
saeba@mixmail.com

expojoven 2000

Hace ya cuatro años que conozco a *Lázaro*, en aquellos dos día fabulosos se formó en mí gracias a él la idea de hacer unas jornadas en mi ciudad, Valladolid. Gracias a la asociación de manga de aquí, "MEGAMISAMA", en navidades podemos hacer jornadas de un día, pero casi nunca más largas.

A principios de noviembre (es decir, dos semanas antes del evento, que tuvo lugar los días 16-19 de noviembre) se pusieron en contacto con nosotros para ver si queríamos hacer algo. Iba a ser en uno de los pabellones de la Feria de M[illegible]estras de aquí a lo grande, lo llamaron ExpoJoven y albergó [illegible] tiendas de cómics, boy scouts y militares hasta exposi[illegible] dedicadas a **Star Wars**, **Snoopy**, voleibol, balon[illegible] Como veis de lo más diverso.

Propusimos hace[illegible]o de karaoke, otro de disfraces y poner proyecci[illegible] dijeron que sí. Pues bien, la cosa fue degener[illegible]a que en esas dos semanas hicimos unas 10[illegible] y lo que al final nos dejaron y lo que pud[illegible] fu[illegible] ceron un estand (que si te pront[illegible] 50000 pelas y a última hora [illegible]aus, la J[illegible]mpre aprovechando, o los encargados [illegible] y nos dijeron que salá de proyección[illegible] de nada, así que después de estar una servidora [illegible] novio *Paco* y *Saúl* y otros tres montar[illegible] stand y suplicando por material para poder [illegible] sí, literalmente), lo que conseguimos fue llevamos una tele, un vídeo y una playstation propia y pusimos desde videojuegos como **Bust a move** o anime como los [illegible] **Samurai Kenshin**. Pusimos un mercadillo de [illegible] todo lo antiguo [illegible] **RG Veda** [illegible], una exp[illegible] y posters de manga y vendíamos cards de **Pokémon** y de **Digimon** (los padres que las compraban se asustaban de que a nosotros [illegible] estra edad nos gustaran estas cosas y suspiraban[illegible] También vendimos nuestro fanzine. Hola *Ángel* (es qu[illegible] menciono a mi hermano me pega.

Vinimos disfrazados y el domingo nos dejaron una [illegible] día p[illegible] el concurso de karaoke. Y por cierto uno de los días antes del evento nos llamó una señora [illegible] lleváramos nuestro equipo de karaoke (como lo oís, casi nos toca poner un equipo de karaoke), y además tuvimos que poner nosotros el regalo del premio.

De la organización y de cómo conocí a Cels Piñol

El sábado a las 5 nos enteramos de q[illegible] *Cels Piñol* iba a venir a las 9 y además al estand al lado del nuestro, que lo llevaba la organización y el chico encargado no aparecía, en fin...

Pues a las 9 apareció *Cels*, llamé a un amigo que trabaja en la tienda de cómics de aquí y me enteré de que *Cels* había llamado a la tienda porque estaba en Villanubla (donde aquí llegan los aviones y que está apartado de la ciudad) y que llevaba un par de horas y que nadie se había presentado a recogerle, le informaron de cómo llegar y llegó. Yo hablando con *Cels* fue como me enteré de todo esto y él todo amable me hizo un dibujo para mí y otro para la tienda. dedicados.

El domingo estuve allí a las 11, *Cels* apareció por allí pues tenía que coordinar una partida de **Fanhunter**.

Pues el chico del estand se presentó a las 13, así que por la mañana estuve hablando con *Cels* un rato y me regaló un par de ejemplares de sus maravillosas tiras de **Fan con nata/letal** y de **Fanhunter**, y la verdad es que fue genial, es un persona agradable, atenta y muy simpática, me encantó conocerle. Gracias por todo *Cels*.

Bueno, y esto ha sido todo. Hicimos lo que pudimos, fue genial, y a ver si el próximo año se repite y nos dejan hacer más cosas.

María Pola (a.k.a Minamikaze)
minamikaze@lycos.com

PD: Por problemas de fechas (en realidad por un solo día, malditas fechas de entrega e imprentas cabezacuadradas) no hemos podido incluir en este número la crónica del salón de Granada, pero estará en el siguiente, junto al comentario del Salón del Manga de Jerez.

SABER MARIONETTE R

Saber Marionette R es considerada por muchos "expertos" como una mera "copia" de **Saber Marionette J**, cuando no cosas peores. Yo pretendo, sin menosprecio en absoluto por la serie de TV (que se cuenta entre mis favoritas) al menos intentar reivindicar a esta pequeña serie que creo no merece en absoluto la fama que tiene entre alguna gente.

Supongo que los lectores están al menos familiarizados con la serie de TV **Saber Marionette J** que desde hace tiempo se emite en algunas cadenas de satélite (con un doblaje y traducción que me hace estremecer de espanto). Lo que muchos desconocen es la complejidad de la historia, ya que **Saber J** es sólo una pieza dentro de un mosaico más amplio.

Hay que recordar, que existe un manga de **Saber J** editado en la revista Dragon Magazine, varios CDs de drama de las series **J** y **Z**. Asimismo existe el manga de **Saber Marionette Z** (sí, habéis leído bien), y como muchos también sabéis, existen los animes de **Saber Marionette R**, **J**, **Mata Mata J** y **J to X**.

Las cosas no son tan sencillas como parecía en un principio, ¿verdad? En cualquier caso, lo que pretendo es reivindicar el buen nombre de **Saber Marionette R**, y para ello nada mejor que atenernos a una estricta cronología: La serie de TV de **Saber Marionette J** se empezó a emitir el 1 de octubre de 1996, mientras que el primer OVA de **Saber Marionette R** se lanzó al mercado el 21 de mayo de 1995.

Este sencillo dato tira por tierra el mayor de los bulos, que no es otro que tildar a esta corta serie de OVAs de copia de la serie de TV. **Saber R** es cronológicamente anterior a la serie de TV, con lo que puede considerarse la primera aparición en anime de esta serie.

Ahora que me he quedado a gusto, hablaremos un poco sobre estos OVAs. Esta pequeña obra se inspira en una serie de radio dramas que se empezaron a emitir en el programa de radio *Nowanchatte Say You* entre el 1 de Enero de 1995 y el 21 de octubre del mismo año. Como podéis ver se superponen en el tiempo, y usan los mismos dobladores tanto en la serie de radio como en los OVAs. Curiosamente, el doblador de uno de los personajes en **R** es el de *Otaru* en las otras series.

Aparte de varias diferencias entre los OVAs y los programas de radio, estos OVAs siguen hasta cierto punto la misma trama que los radio dramas, que resumiremos brevemente.

Ubicar temporalmente estos OVAs dentro de la cronología interna particular de la serie es especialmente difícil. Técnicamente hay gente que opina que **Saber Marionette R** (**SMR** en adelante para abreviar) debería de ubicarse en un tiempo posterior a **SMJ**, no obstante hay detalles, como la ausencia de mujeres y el uso de la clonación, que me hacen dudar de esa afirmación. En cambio el manga de **SMZ** está claramente situado en un tiempo posterior a ambas (no es raro que una historia escrita posteriormente se ubique antes que la anterior, y recuerdo a los quejicas el **Episodio 1** de **Star Wars**).

La historia acontece en el reino de Romana, donde encontramos a *Junior*, el hijo y heredero del rey del país. *Junior* es un muchacho rico obviamente, y por ello disfruta de varias *marionettes*, que además están dotadas del *otome kairo*, un circuito que las dota de emociones humanas (y que por lo visto es carísimo, porque sólo aparecen 6 con ese circuito). Por lo general es acompañado por *Lime* y por *Cherry*, a quien algunos conoceréis, pero que en beneficio de los que no conocen la serie describiremos brevemente.

Lime es aparentemente la más joven. Es tremendamente fuerte, y de hecho lucha ocasionalmente en unos juegos donde por lo visto la victoria corresponde a la marionette que reduce a chatarra a su oponente (una forma curiosa de arriesgar algo tan valioso). Su cariño por *Junior* es desmesurado, pero de una forma completamente infantil. Otros rasgos que podríamos atribuirle son los de ser impulsiva, y estúpida... o mejor dicho, digamos que... Qué demonios, tiene el coeficiente intelectual de una niña de 8 años como mucho. Rápida para la alegría y el llanto, aquí *Megumi*

Hayashibara hace un auténtico recital de maestría en un doblaje que considero personalmente como uno de los mejores de su carrera (que no es precisamente pequeña).

Cherry es la segunda *marionette* que acompaña al heredero al trono de Romana. Su carácter es más serio y formal, aunque está enamorada completamente de *Junior*, y sueña despierta continuamente con momentos románticos que son interrumpidos con frecuencia por la impetuosa *Lime*.

Bloodberry es la tercera *marionette*. Si bien hasta ahora el esquema es casi idéntico a **SMJ**, aquí hay diferencias notables. *Bloodberry* actúa aquí como una mezcla de consejera real y guardaespaldas del rey, y hasta que este último teme por la vida de su hijo, ella no se reúne con el resto. Físicamente aparenta ser la mayor, y su carácter es obviamente más maduro. Otra diferencia es que dada la relativamente corta edad de *Junior*, *Bloodberry* no ejerce aquí ese papel que tiene en **SMJ** de "putón desorejado", limitándose a un papel de guardaespaldas, guía y cabeza pensante del grupo.

El malvado de la historia es *Starface*, un misterioso personaje que es arrestado nada más empezar la historia, y que durante buena parte de la misma permanece tapado por una máscara con una estrella dibujada encima. Es un constructor de *marionettes*, y además un clon del rey... lo que lo hace en cierto modo hermanastro de *Junior*.

Starface en un psicópata, que considera que él debe de ser el auténtico heredero del trono, y para conseguirlo no vacilará en usar cualquier método, incluyendo la tortura y el asesinato, para conseguir sus objetivos. Para ello cuenta con tres *marionettes* construidas por él, y que tienen el mismo *otome kairo* que las otras. De hecho él parece ser el inventor de ese circuito, o al menos el constructor además de las tres heroínas que acompañan a nuestro joven protagonista.

Las tres malvadas en cuestión, las "sexy dolls", tienen por nombre *Brid*, *Kyanny* y *Edge*. Estas siguen el mismo esquema que las de la serie de TV, a saber un carácter de inteligencia, impetuosidad y fuerza.

Las diferencias son notables en relación con el radio drama y a la serie de **SMJ**. Por un lado, aquí a *Starface* no le mueve ningún deseo noble dentro de su crueldad. Él quiere el poder sencillamente, y luchará por conseguirlo. Trata a sus *marionettes* con mucha más crueldad que el malvado de **SMJ**, y podemos ver alguna que otra escena bastante subida de tono, lo que nos da una idea de los... ejem... usos alternativos de las *marionettes*.

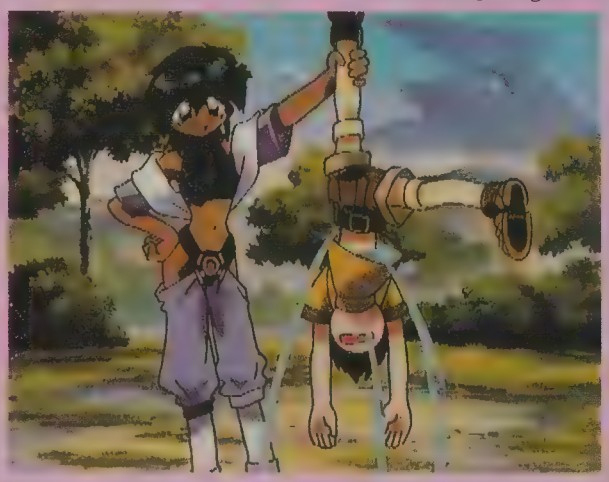
Otras diferencias evidentes vienen de los distintos formatos entre **SMJ** y **SMR**. Por un lado, en un OVA es posible ofrecer unas calidades en fondos y animaciones que no son posibles en una serie de TV (aunque la calidad de **SMJ** TV es bastante alta). Las diferencias que tienen lugar, más bien, es que por lo general en un OVA es posible abordar escenas de mayor crueldad, violencia o erotismo, ya que no es lo mismo una historia que ha de emitirse al público que una serie que se ha de adquirir en vídeo (en Laserdisc en realidad originalmente).

Los diseños son muy diferentes. Aquí los personajes tienen las edades mucho más definidas que en la serie de TV. Los adultos son mucho más grandes, mientras que los personajes jóvenes son en apariencia mas jóvenes de lo que sugiere su comportamiento. Alguna gente critica esos diseños, pero yo los encuentro adecuados para la historia. Es absurdo criticarlos de hecho, ya que como hemos visto antes, en todo caso se podría acusar a **SMJ** de no conservar los diseños anteriores. Algo que de hecho no es infrecuente en absoluto dentro de el mundo del anime, y más últimamente con la avalancha de refritos de antiguas series (por ejemplo **Dirty Pair Flash**, **Nuku Nuku Dash** y otras).

En cualquier caso, la trama es interesante, y mantiene adecuadamente el interés del espectador. Hay mucho humor, y también momentos trágicos. Ver estos OVAs es una excelente forma de pasar una tarde de fin de semana con unos amigos (o amigas según sexo y preferencias), y creo que poco más se le puede pedir en realidad a una serie aparte de entretener, ¿o también me equivoco aquí?

Para finalizar, sólo deciros que estos tres OVAs pueden conseguirse comercialmente, ya sea en Japón, o mas fácilmente el los EE UU (doblados al inglés, o subtitulados en ese mismo idioma) en formato vídeo (no hay DVD de momento, me temo).

Josema
orbatos@mangaes.com



Escaflowne The movie
A Girl in Gaea

Basada en La Visión de Escaflowne, serie que hemos tenido la suerte (o la desgracia, según se mire la adaptación al castellano de la misma) de ver editada en nuestro país, la película de Una Chica en Gaia es una película de aventuras y fantasía, con viajes a mundos paralelos, civilizaciones místicas y bárbaras, feudos, sueños, magia, poder...

La película no recuenta la historia, sino que nos narra una aventura diferente manteniendo los personajes básicos de la serie. Debido a que no disponían de 520 horas para desarrollar sus personalidades, estos personajes tienen una actitud muy expresiva, son abiertos con sus reacciones y hasta su manera de moverse los delata.

Y aquí entra otro punto importante: los movimientos. La animación es de lo mejorcito que he visto últimamente, me sorprendió la elegancia con la que está tratada; en los momentos de mayor "quietud" y diálogo es donde se puede apreciar el trabajo de estos artistas... Pero según mi costumbre, antes de comenzar de lleno con los detalles haré primero un "pequeño" resumen:

La historia

Una estudiante de secundaria llamada *Hitomi* atraviesa un mal momento en su vida. Todo le va mal, no le gusta nada ni se gusta a sí misma. Quiere morirse, irse de allí, desaparecer. Una sensación que todos experimentamos alguna vez-algunas veces... De repente aparece una figura humana ante ella, un individuo que a lo largo de su vida la ha mirado directamente a los ojos en algunos momentos como si se tratase de un espejismo. Su deseo de desaparecer y la ayuda de esta persona la sumergirán en un mundo paralelo. En unos momentos se encuentra en Gaea, un planeta desde el cual se puede ver La Tierra como si fuera una luna azul...

"El señor *Van* iba a ser rey. Aun cuando su pueblo y sus tierras dejaran de existir, cuando ya no le quedara nada que proteger, lucharía contra el enemigo hasta que llegara a su fin. Este era su destino ya que nació como rey."

En un mundo muy lejano llamado Gaea, había un rey al que le arrebataron su reino. Se llamaba *Van*. Era el último que quedaba de toda su gente. Era el guerrero más ardiente de todos en la lucha contra el Clan del Dragón Negro, principalmente porque no le importaba morir. Para él su vida no significaba nada, no le importaba nada, había perdido todo, todo el encanto por las cosas, por los demás y por él mismo. Pero *Van* tenía un poder oculto: la sangre del Clan del Dragón corría por sus venas, lo cual lo convertía en el único capaz de poder pilotar el Escaflowne, la máquina de guerra por excelencia, el Dios de la Guerra. Tenía que apoderarse de él, pero eso podría destruirlo todo, ya que su sed de venganza y su general apatía lo hicieron estar en contra de ambos bandos. Un día consiguió llegar hasta Escaflowne, y arrebatársela a los que iban a entregarla en una gigantesca nave al líder del Clan del Dragón Negro, *Folken*. Los rebeldes, Abaharaki (los supervivientes de los pueblos devastados por los dragones negros), dispararon cañones contra la nave, pero los dragones negros ya habían sido liquidados por *Van*, y éste cayó junto con Escaflowne.

Una vez en tierra *Van* se volvió a acercar a aquella gigante armadura, de cuyo interior cayó una chica vestida con ropas extrañas, *Hitomi*. Y todos los habitantes de Gaea la reconocerían como *Tsubasa no Kami* (la Diosa de las Alas). *Van*, como descendiente del Clan del Dragón, debería obedecer todos sus deseos, y estaba destinado a utilizar Escaflowne contra todo aquel que se opusiera a ella. Pero de repente la armadura desapareció dejando un pequeño trozo de cristal que *Hitomi* cogió entre sus manos. Esto hizo enfurecer a *Van* y una controversia sobre la verdadera identidad de la muchacha comenzó a recorrer las mentes de los Abaharaki. El líder de este grupo era *Allen*, un caballero rubio y algo engreído al que acompañaba la princesa *Millerna*.

Pero en un palacio lejos de allí, una bella dama terminaba de cantar la más hermosa y mágica de las melodías. Ella se llamaba *Sora* y supo enseguida que la Diosa de las Alas ya había llegado, y que estaba en el lado del Clan del Dragón, y así se lo contó a su señor, *Folken*.

Folken era el hermano de *Van*. Pero había creado el Clan de los Dragones Negros para, entre otras cosas, hacerse con el dominio de Gaea. Para ello llamó a la Diosa de las Alas, sin la cual la armadura del dragón (Escaflowne) no podía servir. Pero el poder de Escaflowne era tal que destruiría a toda Gaea, todo lo que había conquistado, todo lo que estaba conquistando, e incluso al mismo *Folken*.

Y *Folken* envió a sus hombres a que le trajeran a la Diosa de las Alas. Entre los guerreros que atacaban a los Abaharaki se encontraban el gran *Jujuka* y el terrible *Dilandau*. Finalmente, *Van* y *Dilandau* lucharon ferozmente, en un combate fisiológico casi a

muerte, en medio del cual *Van* desplegó sus enormes alas blancas para salvar a *Hitomi*. Más tarde *Dilandau* sería castigado por no cumplir con su misión.

Hitomi y *Van* se encontraban a salvo. En una pequeña aldea de animales humanos, *Van* se iba recuperando de sus heridas y la confianza entre ambos se ampliaba poco a poco. Un día *Van* le contó que luchaba porque su reino fue destruido por su hermano *Folken*, líder del Clan del Dragón Negro, que se rebeló furioso contra su pueblo porque la profecía había elegido a *Van* como heredero en vez de a él. La tristeza iba uniendo los corazones de *Van* y *Hitomi*. Y juntos emprendieron un viaje que los llevaría a reunirse de nuevo con los demás de Abaharaki.

Pero en el Clan del Dragón Negro la búsqueda empezaba a acelerarse. *Dilandau* obtuvo una armadura roja parecida al Escaflowne, mientras que *Sora*, la dama que cantaba magia para *Folken*, comenzaba llamar a *Hitomi* hacia ella. *Hitomi* estuvo a punto de llegar a través de la visión de *Folken*, pero su fuerza y su coraje rompieron el hechizo. Sin embargo, *Dilandau* volvió con su armadura roja dispuesto a luchar contra Escaflowne, que apareció a partir del colgante de *Hitomi*.

Y aquí comenzó el combate de los combates, la batalla en la que el Dios de la Guerra consumió hasta la última gota de sangre de su piloto que luchaba ciego de ira y de furia. Escaflowne era uno con *Van*, y esto destruiría el mundo. Pero *Hitomi* se dio cuenta en ese momento de que ella no estaba sola, y de que *Van* tampoco lo estaba, porque al menos se tenían el uno al otro y toda la tristeza se iría con la soledad. Aun así, el Dragón fue en busca de *Folken*, y éste sabía que iba a morir, pero no le importaba, porque moriría viendo la destrucción de Gaea.

El enfrentamiento final iba a llegar. Lucha de hermano contra hermano, ambos con la sangre del Dragón golpeando sus corazones. *Van* dijo que no lucharía nunca más, pero *Folken* estaba decidido.

No contaré el final de la historia. De hecho, creo que ya he revelado demasiado.

Una sola cosa más. Hay que verla con la mente abierta. Creo que el principal problema que tienen que vencer las películas que se basan en series son los fans de las series.

Nobuteru Yuuki y los nuevos diseños

En una entrevista *Nobuteru Yuuki* dijo lo siguiente: "Parece que gente que lleva haciendo anime mucho tiempo se resisten en cierto modo a hacer algo nuevo, y a veces da la sensación de haber una falta de originalidad. De modo que yo trato de dibujar algo original y no el típico anime "popular". Más que dibujar una obra ante la cual la mayoría de la gente dijera `Ah, parece muy bueno´, yo prefiero dibujar algo con lo que la gente dijera 'iEs horrible!' o 'iOh cielos, es lo mejor que he visto en mi vida!'". Normalmente, siento debilidad por las películas que la gente odia o adora, y a lo mejor por eso me encanta este autor. Creo que nunca se ha hecho mucha mención de él, de modo que os voy a contar un poquito:

Nobuteru Yuuki nació en 1961. Al salir de la universidad finalmente acabó siendo un oficinista. Gracias a un amigo suyo, *Noboru Ishiguro* (realizador, entre otras, de **Macross**), pudo presentar un día sus diseños a un estudio de animación. Y el primer proyecto en el que trabajó fue **Orguss** (*http://www.animeart.com/orguss/g1.shtml*, para los interesados), y su primera serie como diseñador de personajes fue... **Bionic Six** (se pudo ver en las autonómicas hace unos años). Sí, de cuando a los americanos les dio por trabajar con japoneses y salieron cosas tan raras como esto y los **Cazafantasmas** y cosas por el estilo...

Otras obras en las que ha trabajado como diseñador de personajes han sido **Alita**, **The Weathering Continent**, los OVAs de **The Record of Lodoss War**, **Five Star Stories**, la serie de **Escaflowne**, **X 1999**, la película de **Escaflowne** "**A Girl in Gaea**"... Ahora está trabajando de nuevo con CLAMP para la serie de televisión de **X** y también en la película de **Ah! Mi diosa**. Y además lo tenemos como diseñador de los personajes de **Chrono Cross**, un videojuego para Playstation -creo que ya ha salido en España- que recuerda muchísimo al **FFVII**. Sí, el estilo *Yuuki* se nota en todas ellas. Podemos ver esa sombra en la nariz, ese alto contraste en luces y sombras, la fuerza que inspiran los personajes tan orgánicos. Sí...sobre las narices de la serie de **Escaflowne** me gustaría aclarar una cosita. Esto es lo que dice en una entrevista: "Básicamente, esta serie iba a tener un tono general muy shoujo. Así que los diseños salieron a partir de la idea de recrear esa atmósfera. Soy un gran aficionado a ese tipo de manga, y creo sinceramente que es indispensable leer ese género para confeccionar los diseños en esta línea. Esta necesidad existe menos si adaptamos un shonen, donde el concepto es más básico. A pesar de las narices un poco largas que **diseñó *Osaka***, creo que este ambiente shojo queda bien en la serie." ¿Vale? Y qué tienen de malo, son muy atractivas, bien por *Osaka*.

La película y la serie de **Escaflowne**, como podemos ver, presentan ambientes muy diferentes. De hecho, como explica él mismo, su estilo se guía por dos hilos conductores diferentes. El primero se ilustra en las producciones del tipo de la serie de **Escaflowne**, la película de **X** o **The Record of Lodoss War**, donde predomina la fantasía. El segundo se refleja en **Alita** o en la película de **Escaflowne**, que responden a una parte más dramática y realista.

Ah, bueno. Y *Yuuki* también ha hecho un manga: **Vaelber Saga**, pero por lo visto tiene una crítica muy muy mal. Lo ha editado Kadokawa. Y tiene un libro de ilustraciones que se llama **Phantasien**.

Personajes

Son mayores, más duros y tienen una personalidad extrema.

Hitomi Kanzaki: Lo primero que podemos ver es el cambio que ha experimentado; aunque en realidad no es tal, sino una larga sesión de maquillaje, un poco de silicona en los labios y en el pecho y un cambio de uniforme: este nuevo es azul y blanco, con mangas cortas y la falda con tablas más pequeñas para que se modele mejor a la figura. Tampoco tiene ahora aquellos zapatos de deporte, por la estética y principalmente porque esta *Hitomi* no hace atletismo. Por mucho que la haya intentado mejorar mi querido señor *Yuuki*, y por mucho que le guste, a mí no me acaba de convencer. Es una opinión personal, claro está. A su favor tengo que reconocer que esta *Hitomi* no es tonta como la de la serie y mantiene a *Van* bien agarradito (cuando puede). Quién sabe, a lo mejor el otro le parecía un poco soso o que este *Van* salvaje le da más morbo.

Van Fanel: Es el rey sin reino, el segundo protagonista de la historia. Ha cambiado bastante con respecto a la serie. En el aspecto físico ha crecido un poco a lo alto y bastante a lo ancho. Está muy musculoso, tiene tatuajes y todo el shoujo que tenía se ha ido con la desestilización de las líneas. Ahora no lleva camiseta y su ropa es mucho más folklórica. Es decir, si bien en la serie el vestuario es generalmente renacentista, la ropa que lleva *Van* de pieles y extraños adornos regionales bien podría haber sido inspirada por los pueblos bárbaros del siglo III.
En cuanto a su personalidad, ha cambiado bastante. Ahora habla mucho menos, en realidad casi no dice nada, sino que lucha (eso sí, ha mejorado notablemente en el combate cuerpo a cuerpo). Se podría decir que ahora es hostil y nada dulce. Pero claro, ha perdido su reino y tiene que matar a su propio hermano y el Escaflowne toma la energía literal y físicamente de su sangre. Frase: "¡Escaflowne, toma mi sangre!"

Folken: *Folken* adquiere protagonismo siendo él y no *Van* el lazo de unión entre *Hitomi* y Gaea. Con pelo largo y aspecto al más puro estilo visual rock, este hombre, de pequeño muchachito adorable y lindísimo, es el líder de los Dragones Negros. No cree en la fuerza física y su terreno es el mundo de los sueños. En comparación con el *Folken* de la serie, su cambio es más físico que psicológico, aunque aquí es menos condescendiente y se comporta como el malo que representa.

Aunque es un malo un tanto especial, ya que no quiere que todo el mundo sea suyo, sino que quiere destruirlo todo por la tristeza que siente.

Dilandau: No sabemos nada de su pasado. Es un guerrero del Clan del Dragón Negro, que adora combatir, la lucha es su vida. Aunque de hecho, la lucha es su modo de vida, es como una droga, necesita matar gente, es un psicópata. La diferencia con el de la serie es bastante notable, porque aquí es un hombre con todas las letras, digamos... digamos... digamos que tiene nuez. Bueno, y no tiene cicatriz en la mejilla, aunque también se rasca la mejilla izquierda.
Personalmente es uno de los diseños que más me gustan. Una curiosidad, cuando le preguntaron al director que por qué al final *Dilandau* seguía vivo dijo: "¡Porque me gustaba demasiado como para matarlo!"

Secundarios:
Allen: El líder de los Abaharaki. Un hombre alto, rubio y con los ojos azules, muy engreído. Es como el *Allen* de la serie, sólo que sin tapujos caballerescos.
Millerna: La princesa que va con los Abaharaki. Es el personaje que más drásticamente ha cambiado. Sólo se parece a la de la serie en el nombre. Melena pelirroja larguísima recogida en una cola de caballo, traje de combate sin apenas tela, y un carácter la mar de violento.
Sora: Esta misteriosa dama es la encargada de cantar la canción mágica que puede, entre otras cosas, atraer a *Hitomi*, aumentar los poderes de *Folken*... Hay quien opina que es ella en realidad la Diosa de las Alas.
Jajuka: El hombre-bestia también sale en la serie. Y es mucho más "humano" que muchos de los demás personajes. Es uno de los pocos del Clan del Dragón Negro que siente remordimientos y que se da cuenta de la crueldad de sus jefes.
Escaflowne: Es el Dios de la Guerra. Una armadura legendaria bastante orgánica para ser un mecha (parece que **Evangelion** va a seguir dando coletazos muuucho tiempo...). Se alimenta de la sangre de un Dragón para actuar, es decir, puede alimentarse de la de *Van* o de la de *Folken*. Ha cambiado un poco con respecto al de la serie,

ahora es bastante más barroco y más complicado. Además, parece que está hecho de huesos, ya que sus movimientos generan un sonido de huesos y carnes…
También tenemos a 6 de los *Dragonslayers*, a *Dryden*, a *Merle*, al hombre topo, a *Gades*, a *Yukari*…

La animación

Hay un momento en la película en el que *Dilandau*, con el brazo herido, riéndose, se tambalea en dirección a *Van*. Podemos ver cómo arrastra los pies, su cuerpo le pesa, su ritmo irregular como consecuencia de su debilidad. Eso es esta animación, la animación que hace que puedas percibir el peso de las cosas, la vida que tiene cada personaje, la supuesta sangre que corre por sus venas. Lo que hace que se aprecien las calidades, los materiales de los que están hechas las ropas según sea su movimiento con y sin viento...

Podría decirse que, en este aspecto, la animación de **Escaflowne A Girl In Gaea** es muy orgánica… Podría decirse que es soberbia.

La música

Una vez más, la genial *Yoko Kanno* se encarga de la banda sonora, junto con *Hajime Mizoguchi*. El ending, Yubiwa, lo canta *Maaya Sakamoto*. Es una música que encaja a la perfección, es mística, de fantasía y con sus hermosos temas vocales. La canción de Sora es tan agradable de escuchar y tiene una música tan mágica que realmente puedes llegar a caer en sus redes. Paso a listar los cortes.

01. Yubiwa
02. First Vision
03. Colors
04. Into Gaea
05. Ryuu gekitai Tocjou
06. Horse Ride
07. GAIA Hitsuji
08. Regret
09. Bird Song
10. Sora
11. Anzeidesu Fokkuteru
12. The Hurt
13. Take My Hands
14. Organ Pub
15. What'cha Gonna Do
16. Sora's Folktale
17. TORUSHINA Shinkou
18. Dance of Curse II
19. Black Escaflowne
20. Tree of Hearts
21. We're Flying
22. Who will save
23. Final Vision
24. Nemiton Song
25. You're Not Alone
26. Blue Sky

Conclusiones varias

Una Chica en Gaea no nos aporta una historia innovadora, no crea una cultura alrededor de un nuevo género ni revolucionará el mundo del anime. Es una historia de siempre, un hermano contra otro hermano, ambos príncipes, dragones contra dragones negros. Con su muchachita de uniforme de instituto enmedio a la que el destino le ha deparado una gran aventura que contar a sus nietos y que de paso le ayudará a recuperar su confianza. La japonesita nunca olvidará a la gente de Gaea, los sentimientos viscerales, las tradiciones y el ambiente fantástico que predomina.

En este aspecto recuerda más a una de esas películas de finales de los 80 en el que La Tierra (o un mundo muy lejano, en su defecto) había sido devastada por una catástrofe o había degenerado a un futuro salvaje donde unos pocos dominaban a las masas que vivían en la miseria, siempre hacía mucho sol y no había vegetación.

Aquí pasaría lo mismo: tenemos al impetuoso protagonista temperamental que quiere matar a alguien y tiene un trauma, que viste como en su región y que aparentemente es salvaje. También el extraño amigo rubio que antes era su enemigo y con el que se comunica principalmente a base de golpes. Y la nativa de la tierra que apenas lleva ropa y es la chica más dura del oeste, que va a las tabernas donde los tipos duros van a beber y dos gatitas cantan sugerentes canciones.

Pero, sin embargo, aquí encontramos tres elementos importantes para que la cosa fuera algo más "profunda". Uno es *Folken*, su imperio y sus contemplaciones, con sus dragones negros. Mucho más capaces de diálogo. Un reino mitad onírico, mitad mágico, donde siempre es de noche, donde las ropas son abundantes y predominan el negro y las capas largas. Es un elemento romántico y *Folken* parece haber salido de un cómic gótico. En este reino tenemos hasta una bella dama, melancólica y que canta. El segundo elemento es *Hitomi Kanzaki*, que representa a los espectadores, y a través de la cual se narra la historia. Y el tercero es la naturaleza misma de los combatientes, porque son Dragones.

Cabe decir que esto es un punto que hace a la película muy diferente de la serie. Mientras que en la serie los protagonistas tenían alas porque eran atlantes, aquí todo el tema de la Atlántida se ha eliminado y tenemos algo más convencional como los dragones, que no necesitan horas y horas de explicación.

Bueno, espero que os guste la peli.

Fukuhara

SAINT SEIYA COSMO SPECIAL

El **Saint Seiya Cosmo Special** es uno de esos buscadísimos objetos de los que muchos fans han oído hablar pero muy pocos le han podido poner las manos encima. Se trata de un especial de la revista Shonen Jump publicado en agosto de 1988, parecido a una revista gruesa y que costaba sólo 280 yens. Sus 226 páginas contienen información, un manga y, lo más interesante, unas ilustraciones a color que no están recogidas en el **Burning Blood** (el libro de ilustraciones de *Kurumada*, por si lo habéis olvidado).

Nada más abrirlo, nos encontramos con dos hojas de pegatinas a color, seguidas por un desplegable que contiene un póster en una cara (*Seiya* con la armadura de Sagitario y los otros cuatro con sus armaduras normales, pero de color dorado) y un tablero de juego (**Battle Road Game**, basado en las batallas de las doce casas) en la otra. Le siguen tres páginas de "All Saint Triple Card", fichas de personajes para un juego de simulación de combate.

Tras una portadilla a color con una ilustración de *Seiya*, empiezan ocho páginas con ilustraciones a color que destacan puntos importantes de la primera parte del manga, a la que le sigue la sección llamada "The Exciting Battle of Saints", con ilustraciones a color, resumen e información de la saga hasta la llegada al reino de *Poseidón*. Después de un glosario monocromo, que incluye un mapa con las zonas de entrenamiento de Caballeros, encontramos "The Enciclopedia of the Saints - Perfect Edition-" , las fichas y armaduras de todos los personajes aparecidos hasta la primera parte de la saga de *Poseidón*, ilustradas en blanco y negro y con los gráficos de las armaduras, es decir, la armadura como recién sacada de la caja y cómo encaja en el cuerpo del Caballero.

Tras ellas nos encontramos con **Raimei no Zaji** un manga corto no finalizado de *Kurumada* (sin relación alguna con **Seiya**), del que ya hablamos en el especial *Kurumada*. Está dividido en dos capítulos, separados por "The Great Memories of Kurumada Roman", un repaso ilustrado a la carrera del autor hasta el momento de publicación del especial, en el que se puede apreciar su evolución gráfica hasta entonces.

El especial acaba con "Finish Blow - Hitsusatsu waza daijiten" (Golpe final - Gran Enciclopedia de técnicas de combate), una recopilación de todos los ataques usados por los Caballeros, con su nombre y explicación.

La calidad de la publicación es como la de una revista Jump (o cualquier "guía telefónica" japonesa, para el caso) normal, tanto en las páginas a color de papel satinado como en las de blanco y negro, que son de un color salmón.

En resumen, cantidad de información interesante e ilustraciones a color que no podrás encontrar en ninguna otra parte. Algo que todo fan serio debería tener, pero que es muy complicado de encontrar (antes que alguien me pregunte dónde pillé el mío, fue en un Salón del Cómic hace un par de años y no, no tenían más. Suerte con la caza.)

Andromeda
andromeda@ mangaes.com

No hace demasiado que nos invadió la moda de las series "raras". Todos recordaréis sin duda el impacto que títulos como Evangelion o Lain, con sus tramas extrañas y a veces incomprensibles, causaron en nuestro país. Pues bien, como de costumbre, no llegaron ni de lejos todos los títulos del género, así que a modo de ejemplo, y aprovechando la salida en USA de la serie en DVD, hemos decidido presentaros...

KEY THE METAL IDOL

Key The Metal Idol es un OVA de 25 episodios que narra el relato de una niña robot que necesita convertirse en un ser humano. En un principio, al director *Hiroaki Sato* se le había pedido realizar un juego de una cantante que fuese un ídolo virtual. Sin embargo, el señor Sato presentó a "**Key: The Virtual Idol**" y a la gente no le gustó nada la idea. Entonces *Sato* se dedicó a buscar historia que el señor *Kume* de Pony Canyon quiso producir y patrocinar la serie terminada. Y la verdad que esta historia se parece mucho a la de **Pinocho**, pero tiene un concepto y estilos diferentes. El *plot* de la historia es muy difícil de seguir o de entender. Tal como diría alguien: "Este relato nació para que lo ames o para que lo odies". **Key** provee una extraña atmósfera de un futuro no tan distante en donde las posibles futuras guerras se podrían desarrollar mediante unos seres androides conocidos como PPOR (Psycho Logical Power Operated Robot) de las Industrias Pesadas Ajo. Pero antes de adentrarnos en los entresijos de la serie, lo mejor será sin duda comentar los...

personajes

Key: Con su mirada de ojos de vidrio, su lenguaje espartano y su expresión sombría, *Key* es la imagen misma de la conducta de un robot. Ella toma al pie de la letra el designio de su abuelo de que ella sería capaz de convertirse en humana si pudiese lograr el afecto de 30.000 amigos. Para ejecutar esa misión, *Key* (*Mima Tokiko*) decide ir a Tokyo. Lo malo es que ella cree que sus baterías no aguantarán tanto esfuerzo y se puedan apagar antes de convertirse en una chica humana.

Sakura Kuriyagawa: La única compañera de clase y amiga de *Key* en la preparatoria. *Sakura* descubre a *Key* accidentalmente en Tokyo y decide darle hospedaje. A pesar de todos los problemas de *Key*, *Sakura* trata de comprenderla como amiga; sin embargo, con su llegada la vida ordinaria de *Sakura* se convierte en una pesadilla. *Sakura* siente un amor por *Tataki* un cliente frecuente de la tienda de videos donde ella trabaja a medio jornada.

Murao Mima: Una autoridad en el campo de la robótica, sus diseños fueron utilizados por *Ajo* para los procesos de miniaturización de componentes de sus temibles PPOR. No obstante, *Murao* deseaba la paz y el amor a través de sus inventos. Cuando él murió sin revelar su más grande secreto, *Ajo* envió a sus agentes para perseguir a su "nieta".

Tomoyo Wakagi: Antiguo asistente de *Murao Mima*, *Wakagi* ha estado cuidando a *Key* por más de diez años. Cuando ella partió a Tokyo, *Wakagi* la siguió para protegerla y vigilarla.

Tamome Oji (Príncipe Ojo de Serpiente: *Oji* es una persona de moral cuestionable. Fundador de la religión Subarashiki Ko o "Maravillosa Religión", *Oji* ve accidentalmente a *Key* desplegando sus poderes, empezando a acosar a *Key* para que se uniera a su religión y de esta forma aumentar el fervor de sus creyentes.

Miho Utsuse: Conocida como la "última cantante idolo", hizo su debut a los trece años. A pesar de todos sus éxitos musicales, su vida privada está en un profundo misterio que ni siquiera el presidente de su club de admiradores conoce. Ella ejercerá una notable influencia sobre la formación de *Key*.

Shuichi Tataki: Presidente del Club de Fans de *Miho*

EN AMERICA

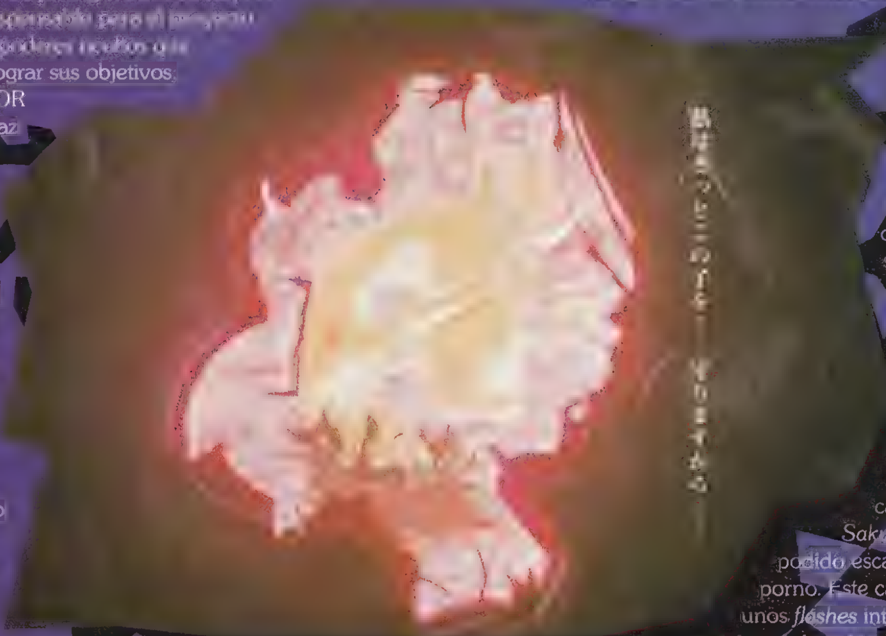
Utsuse, él es un fan clásico al que no sólo le gusta las canciones y videos de *Miho* sino también las películas de artes marciales y las computadoras. Él está fascinado con el misterio que encierra *Key*, pero peca de completo despistado cuando se refiere a las afecciones amorosas de *Sakura* por él.

Jinsaku Ajo: CEO de la compañía más poderosa en la industria de maquinarias y equipos y también presidente de "Minos", la compañía que maneja la producción de la artista *Miho Utsuse*. Él cree que *Key* posee el secreto de su abuelo *Murao Mima* y que con este secreto podrá perfeccionar el último estado de sus humanoides conocidos como PPOR (Psychological Power Operated Robots).

"D": El más fiero de los perseguidores de *Key*. Él cree que ella es indispensable para el proyecto PPOR debido a los poderes ocultos que ella esconde. Para lograr sus objetivos él controla a los PPOR mediante una interfaz especial.

Hikaru Tsurugi: Un famoso prodigio de la industria del espectáculo. *Tsurugi* se interesa por *Key* cuando la ve estando parada en una de las audiciones. *Tsurugi* es emocionalmente inestable y peligroso y hará cualquier cosa para que *Key* recupere su condición humana a cualquier precio.

Beniko Komori: Es la reemplazo de *Miho* cuando ésta tenía su carrera en declive. Completamente impredecible y ambiciosa, la chica se convertirá en un estorbo para *Ajo* y su poder.



start up

La historia comienza en un cuarto cerrado a oscuras donde varios militares de un país extranjero y el CEO de las Industrias Pesadas Ajo estaban analizando una cinta en la que aparecía un extraño y mortal androide asesino. En este episodio, *Tomoyo*, el asistente del *Dr. Mima*, caminaba por la vereda de una campiña frondosa cuando, de repente, pasó una limusina muy cerca de él. Las miradas de *Ajo* y *Tomoyo* se cruzaron y dichas miradas delataron una actitud que sembraba sospechas.

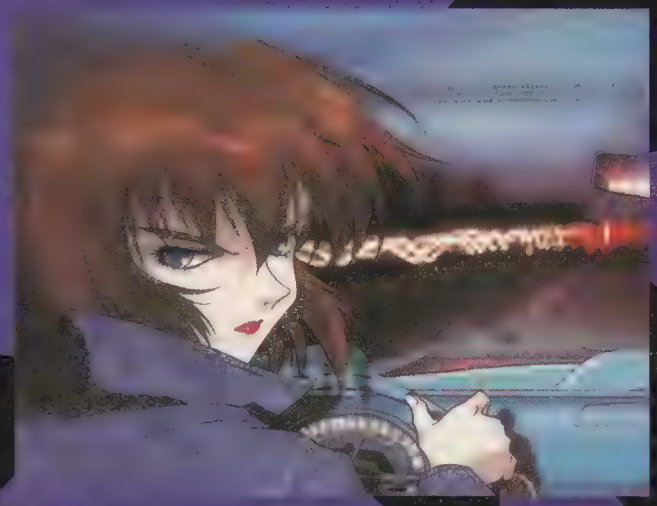
Key yacía acostada en el techo de su escuela. Soñaba con lo que ella creía que era su cuerpo cibernético por dentro. Fue interrumpida por su profesor para anunciarle que el *Dr. Mima*, su abuelo, había fallecido recientemente. En el camino a casa, *Key* tenía visiones de cuando ella tenía 13 años y se había desmayado como de costumbre; cuando despertó, su abuelo le había dicho que su cuerpo era nuevo y que era su regalo de cumpleaños. Así, *Key* creía ciegamente que, cada año, su abuelo cambiaba su cuerpo por uno nuevo. Sin embargo, en su lecho de muerte, la voz del abuelo grabada en una cinta de audio le reveló que *Key* tenía otra opción: la de convertirse en su verdadera niña. Para lograr este objetivo, necesitaba muchos amigos que se preocuparan por ella, que lloraran por ella. Necesitaba 30.000 amigos para volverse humana. *Key* creyó a su abuelo y se marchó a Tokyo. "El tiempo ha venido para decirte adiós" sentenció el *Dr. Mima* a la hora de expirar.

En Tokyo, *Key* pasó serios aprietos con unos gángsters y, más tarde, con un productor de cine pornográfico. De no ser por su casual encuentro con *Sakura*, *Key* no hubiese podido escapar del estudio porno. Este capítulo termina con unos *flashes* intermitentes en donde se aprecia la huida de *Key* y *Sakura* de su perseguidor. No obstante, hay algunas personas que se dirigen al valle de Mamio, especialmente a la casa del *Dr. Mima*. Un misterio está a punto de suceder.

En el siguiente capítulo tenemos un espectacular *fan service* (escenas innecesariamente reveladoras o picantes para exclusivo deleite de los aficionados -masculinos- (*N.d.L.: Para que nos entendamos, que los mangas de Katsura están llenos de fan service*)) con la señorita *Chukawa*, digo *Kuriyagawa*, la mejor amiga de *Key*. Esa extraordinaria belleza ha cautivado al señor *Tamari*, productor porno, que quiere que *Sakura* se convierta en su próxima estrella. Sin embargo, el presidente de admiradores de *Miho Utsuse*, *Shuichi Tohno*, está allí para defenderla del acoso.

Sergei o "D" ha retornado a la casa del *Dr. Mima*. Hay ciertas reminiscencias del pasado y su rechazo de la partida de

Tokiko Mima, dejando a una *Key* inexpresiva y de mirada solitaria; el otro recuerdo se traduce en pasajes de muerte del *Dr. Mima* con *Ajo* y *Sergei* en la misma escena. *Key* se toma una ducha y se desmaya en el baño...



¿Quieres ser uno de los amigos de Key...?

Conveniencia de que una fama igual a la de *Miho Utsuse* es la única manera para ganar el amor de 30,000 personas que ella necesita para ser humana. Hay abocar la carrera de cantante. Pero *Key* no canta... ni baila. Y entonces, el [illegible] sacerdote *Príncipe Ojo de Serpiente* está convencido que el inusual poder de *Key* debe ser todo para inspiración espiritual, no en el mundo del espectáculo, y él junto a [illegible] hacen su mejor esfuerzo para [illegible] los esfuerzos de *Key*. Inclusive, un cierto productor está intrigado...

Mientras tanto, la carrera de *Miho* encierra un oscuro secreto de sí misma. Los experimentos en el desarrollo robótico conducidos por la compañía gerenciada de *Miho* a través de sus conciertos están solamente escalando y *Miho* paga el precio por cada nueva innovación.

Por supuesto, queda mucho por comentar, pero decidí no continuar narrando la historia, pues es mejor no contar demasiado. Me limitaré a decirles que está mejor que **Expediente X** y sus personajes no necesitan ser agentes del FBI para lograrlo. Hay algo inquietante en la historia y es acerca de la doble personalidad de *Key*. ¿De verdad *Key* es una robot o ella misma está creyéndose eso? Allá arriba en la azotea, ¿fue magia el despertar de *Key*? Y en el templo, ¿cómo *Key* pudo salvar la vida de ese niño? Hay muchas preguntas que giran alrededor de *Key* y que su director *Hiroaki Sato* no ha querido explicar por muchas razones. No, hasta que termine el show, por supuesto. Pero las interrogantes siguen estando ahí.

¿Una robot idol?

Cuando se le hizo una entrevista, se formularon numerosas preguntas y, entre éstas, se le preguntó si acaso *Key* era una androide que reemplazaba a la niña humana de 17 años, *Tokiko Mima*. *Sato* negó que este se tratase de un caso igual a **Tetsuwan Atom** (**Astro Boy**). En un episodio, *Tataki* le estrechó la mano a *Key* y sintió que su mano era humana. *Sakura* también creía en lo mismo y esta creencia era hasta cierto punto verdad. El doctor *Mima* le inculcó una fuerte imagen de su madre y su abuela en el linaje familiar. Y *Key*, a pesar de ser una robot sin emociones, tiene algunas escenas en donde literalmente hace estallar sus más profundos sentimientos.

También se le preguntó a *Sato* si *Key* tenía una contraparte humana en la vida real; es decir, si *Key* fue inspiración de alguna modelo o de alguna fotografía. Sin embargo, *Sato* solamente se limitó a negar esta afirmación y alegó que el diseñador de personajes le presentó algunas fotografías, pero que finalmente *Key* no se basó en ninguna de ellas.

La computadora portátil que usa *Wakagi*, ¿es acaso un modelo de alguna "notebook" actualmente? *Sato* aseguró que la PC que cargaba *Wakagi* para monitorear a *Key* era de su propia invención y construido de su propia mano. *Wakagi* hizo ésta PC portátil con sus propias manos y se parece mucho a un disco duro portátil. Además, la computadora de *Wakagi* era capaz de rastrear el conocido "gel" que usaban los mechas de las Industrias Pesadas Ajo, sus PPOR asesinos. Los PPOR o "Super" [illegible] creados por *Ajo* como máquinas asesinas. Una gigantesca corporación que estaba cambiando secretamente su modelo de negocios [illegible] un modelo basado en la fuerza militar, esa era la compañía de *Ajo*.

Uno de los más grandes misterios de la serie **Key The Metal Idol** es la imagen que suele aparecer como un reflejo interno al alma de *Key*. En esa imagen podemos observar llamas internas y mucha gente rodeándola y entre toda esa gente, está su madre

¿Cual es el misterio de esta imagen? La realidad es que *Sato* dijo en esa entrevista para la revista Animerica que no lo diría hasta terminar los episodios 14 y 15. En esos capítulos se descubriría toda la verdad que encerraba una niña llamada *Tokiko Mima*.

Cuando se le preguntó acerca del arma que *Wakagi* usaba (una especie de honda que arrojaba cristales) o el porqué "D" escupía bolas de cristal, *Sato* dijo que eran parte de sus personajes y que gustaba de agregarles algo "diferente" que los distinguiese de otras series. Algunos preguntan si "D" era también un PPOR perfeccionado y *Sato* les dijo que no era así. *Sergei* o "D" era un humano que gustaba de comer el "gel" o esa sustancia vital para el funcionamiento de los PPOR.

Hikaru Tsurugi, un productor y arreglista exitoso, se interesó por *Key* cuando ella le comentó que era una robot que quería convertirse en un ser humano con el poder de 30.000 personas. Para el señor *Tsurugi*, quien había sido el maestro de la señorita *Utsuse*, *Key* era un diamante en bruto, una chica que no expresaba emociones sin importar lo que aconteciese a su alrededor. Y es por eso que *Tsurugi* intentó por todos los medios liberar las emociones de *Key* como diera lugar y dentro de dichos medios, inclúyase la tortura psicológica. La verdad es que *Tsurugi*, en una crisis de locura y en la proximidad de un concierto de *Miho Utsuse*, consiguió que *Key* llorara. "Key no baila, no canta ni ríe", aseveró *Key*. Pero *Key* lloró para pedirle a *Tsurugi* que la llevase al concierto de *Miho Utsuse*.

En esa situación, pero en condición crítica, se encontraba la verdadera *Miho Utsuse* en el hospital. *Ajo* la torturaba psicológicamente para que cantase hasta morir. Y es que, una persona sufre un terrible desgaste físico y mental después de operar un

Sipe o PPOR en la historia. El concierto de *Miho Utsuse* revela nuevas interrogantes cuando *Miho* canta la canción de *Key*... esa canción posee un misterio imposible de revelar por ahora.

¿Cuántas canciones se interpretan en Key the Metal Idol?

Para tener una idea, miremos el listado de canciones.

"In the Night" es la canción de apertura, escrita y compuesta por *Sario Kijima* y cantada por ella misma. También hizo los arreglos para cantar "I'll be there for you", la canción de cierre de **Key The Metal Idol**.

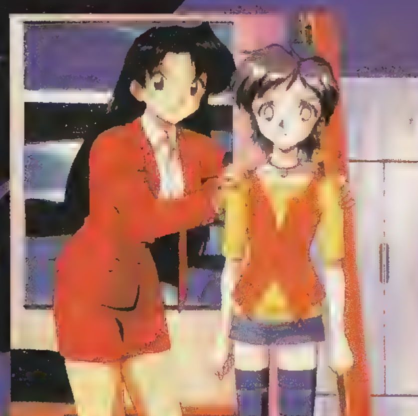
"Fugitive--Run Away", escrita por *Yuko Mori* y cantada por *Chieko Shinohara*. Esta artista tuvo que cantar también "Ani" (escrita por *Rie Hamada*).

"Memories of Sand" (escrita por *Tamiya Terashima*).

"Lullaby" (escrita por *Hiroaki Sato*).

"Night Flower" (escrita por *Rie Hamada*)...

Por supuesto, están todas recogidas en el CD con la banda sonora original de la serie...



Comentario final

El último de los 3 DVDs en los que Viz nos ha ofrecido la serie tiene dos episodios que son en realidad dos películas llamadas **SYSTEM** y **EXIT**. **Key** es una pieza maestra de la animación japonesa que involucra psicología, mechas, cantantes de JPOP, industriales y militares. [illegible] 30.000 amigos que han caído bajo las garras del cruel *Ajo*. Es un final espectacular que tú no te debes perder... [illegible] Ahí no hay quien te salve ^ ^

Iván Oro

http://www.viz.com

http://panime.cableonda.net

Much@s hemos disfrutado ya del excelente anime del Capitán Harlock, pero todavía no ha llegado a nosotr@s, al menos en castellano, el manga original. Sin embargo, y ya que es una de las obras míticas del manga japonés, os la vamos a contar en las siguientes páginas

Capitán HARLOCK

EL AUTOR

Reiji (o *Leiji*) *Matsumoto* nació en 1958 y [illegible] publicó su primera obra **Mitsubachi no Boken** en la revista manga Shōnen. Cuando terminó sus estudios en 1957 se dedicó en exclusiva a su actividad como mangaka, dando lugar a la serie **Kurio Hanabira**.

Estamos ante un autor que ha abordado los diferentes géneros [illegible] primera de las mismas **Otoko Oidon** (Soy un hombre), en la que [illegible]

En 1973 [illegible] **Senjo** [illegible] seguirán series de ciencia-ficción como **Navío espacial de combate Yamato**. Su definitiva consagración vendrá con **Capitán Harlock** [illegible] como **Galaxy Express 999** o **Queen Millenia**.

[illegible]

LA TRAMA

La sociedad en la que se desarrolla la historia en el manga no difiere en absoluto del anime. Nos sitúa en un mundo en el que los humanos viven en un estado de felicidad ficticio y controlado por el gobierno.

Las ondas que emite la televisión manipulan las mentes de las personas, anulando todo pensamiento que pueda contravenir al gobierno y haciéndoles creer que son felices, mientras los gobernantes corruptos únicamente piensan en el golf, la hípica o los parques de atracciones, olvidándose de elementos fundamentales como la supervivencia del planeta.

[illegible] Arkadia, inicia una cruzada contra el poder establecido. El gobierno [illegible] actos.

[illegible] el objeto e intuirá un posible peligro y así se lo comunicará al [illegible] profesor por miedo a que esa noticia sea conocida por la sociedad y ésta se desestabilice. Para ocultar la verdad, echaran la culpa del meteorito al *Capitán Harlock*.

El *profesor Daiba* descubrirá el origen del meteorito con ayuda de su hijo *Tadashi* y resultará asesinado por una extraña mujer. Su hijo, que en el momento del asesinato había ido a buscar [illegible] le salvará de morir a manos de la Amazona.

El desconocido le pedirá que revise la documentación de su padre y que se reúna con él al día siguiente a las tres de la tarde. En [illegible]

Tadashi continuará sus intentos por hacer ver al gobierno del [illegible] encarcelado. En su misma celda se encontrará con *Yatarán*, el segundo de la nave Arkadia, al que el Capitán Harlock ha enviado para ayudarle a huir de prisión.

En su camino hacia el Arkadia serán atacados por las amazonas [illegible] bebida, especialmente en el caso de *Mima*, si bien sabrá más tarde [illegible] donde escuchará la teoría del doctor *Kusuko* [illegible] congreso se reirá. Tras la vergonzosa experiencia [illegible] reunirá con *Kusuko* y conocerá los descubrimientos de éste.

[illegible]

[illegible] Cambiará de opinión tras el primer enfrentamiento con las Amazonas, momento en el que descubre que cuando de verdad hace falta todos los tripulantes saben hacer su trabajo y están en el lugar que deben. En ese primer enfrentamiento con las amazonas capturarán a una de las mismas, de la que únicamente conseguirán información de nombre y rango, ya que la misma se suicida, haciendo que su cuerpo explote.

El Arkadia continuará navegando por el espacio hasta llegar a una especie de selva, donde descubrirán que *Namino* es en realidad una Amazona que tiene la misión de espiarles. El *Capitán Harlock* tendrá la sensación de que alguien lo está llamando, pero nadie le responderá y *Harlock* despertará en la nave del Arkadia en su camarote, bajo los cuidados de *Mima*.

[illegible] de *Tadashi* acabar con la misma. Recogerán un fragmento de la nave en el cual encontrarán el símbolo que en Grecia en la antigü edad se utilizaba para designar el planeta Venus. *Harlock* en este punto acudirá a una cita con *Emeralda*, lo que provocará la [illegible] Arkadia, ésta recupera la tranquilidad.

Desde la nave observan un extraño fenómeno en la Tierra, que hace parecer que la misma está partida por la mitad. Investigando este fenómeno descubrirán que en el fondo del mar hay una pirámide donde reposa una amazona que parece dormida a la espera del regreso de sus compañeras.

La reina de las Amazonas, *Reflexia*, sigue atentamente todos los pasos que realiza el *Capitán Harlock* y su tripulación, los cuales han [illegible] información, acudirá a la Tierra a hablar con el primer ministro, pero nuevamente se encontrarán con una actitud indiferente por parte del gobierno.

Será en este punto cuando el *Capitán Harlock* se dé cuenta de que su tripulación y él mismo serán los únicos que se enfrentarán a las amazonas, y que su obligación es destruirlas. Tomará la decisió [illegible] civilización maya, ya que los descubrimientos que el profesor Kusuko hizo y desveló a *Tadashi* relacionan a las amazonas con la antigua cultura maya.

En la ruinas mayas, *Harlock* y *Tadashi* caerán en una trampa de la que tendrán que ser rescatados por la tripulación del Arkadia. Ya de regreso a la nave descubrirán que las Amazonas se hallan [illegible] por toda la Tierra en forma de plantas y que son una [illegible] civilización que hace miles de años habían colonizado la Tierra, y cuya intención es volver a hacerlo.

[illegible] nuevas batallas en el espacio entre las Amazonas y [illegible] *Queen* [illegible] de *Reflexia*, sino de un holograma de la misma.

[illegible] se verá obligado a perseguirlos hasta rescatarlo.

[illegible] ...ndo alguna editorial consiga los derechos de la misma.

LOS PERSONAJES

Anton F. Harlock

[illegible] ...derado un proscrito por [illegible] ...ántico, quiere sacar a los [illegible] ...que viven. Se [illegible] ...tripulación y [illegible] niegan a reconocer.

Dr. Daiba

[illegible] ...nas que [illegible] ...rá avisar al [illegible] ...ias, sino que [illegible] ...ismas le costarán la vida a manos de las Amazonas.

[illegible]

[illegible] su ayudante. Salvado por el [illegible] se embarca en el Arkadia [illegible], ya que la tripulación le [illegible]. Cuando ve en acción a la [illegible] y será en ese momento [illegible] peligro que las [illegible]

[illegible]

[illegible] ...o volver a la misma. [illegible] ...ntos le costarán la [illegible]

[illegible] Shiuza

[illegible] como [illegible] en el [illegible] y seguirá [illegible] hasta la [illegible] Arkadia [illegible] que quiere [illegible], ya que [illegible] la teoría del profesor Daiba. Con el tiempo se descubrirá que en realidad en una espía de las Amazonas y que es una de ellas.

Yatarán

Subcapitán del Arkadia, será enviado por Harlock a prisión para que ayude a huir de la misma a Tadashi. Su principal afición es hacer maquetas de aviones y sin duda es uno de los puntales de la nave Arkadia amén de un gran estratega.

Kei Yuki

Es el oficial del Arkadia encargado de las comunicaciones, al que le será encomendado enseñar a Tadashi la nave.

Dr. Zero

[illegible] de la nave y se caracteriza por su afición a la bebida, [illegible] haber amaestrado a su mascota, un gato, para que [illegible] a Masu, la cocinera de la nave.

Masu

Es la cocinera de la nave y siempre va [illegible] en cada mano en sus persecuciones al gato del Dr. Zero y al pájaro del Capitán Harlock.

Toshiro

Es el constructor del Arkadia, ya muerto, y que se [illegible] por ir vestido con una capa y un sombrero que ocultaban completamente su cara y su cuerpo.

Mima

Proviene de la [illegible] Jura, [illegible] sereno y se unió al Capitán Harlock cuando [illegible] de fueron [illegible] hacen especialmente singular [illegible] estados de animo a través del arpa.

Emeralda

Es la compañera de [illegible] y, a [illegible] en el manga tiene muy poca relevancia como personaje.

Queen Reflexia

Es la reina de las Amazonas y [illegible] respeto, a la par que temor, por el Capitán Harlock, ya que [illegible] puede frustrar sus planes de invadir la Tierra.

Arkadia

Aunque se trata de una nave, [illegible] vida propia. Esta nave fue [illegible]

DIFERENCIAS CON EL ANIME

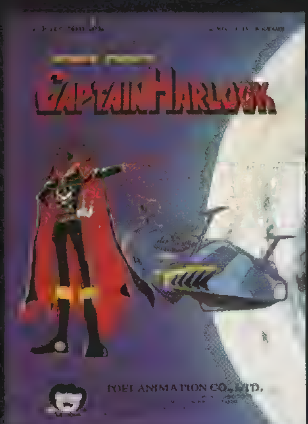
[illegible] ...encias entre el manga y el anime [illegible] ...ables, ya que la [illegible] contra las Amazonas difiere en [illegible] ...atos, pero quizás las [illegible] ...cias más significativas son:

Mayu: en el anime es la hija de Emeralda y vive en el Arkadia bajo la protección del Capitán Harlock. Este personaje expresamente creado para el anime no existe en el manga.

El general Kinta: es otro personaje exclusivo del anime. Es un enemigo declarado de Harlock, pero [illegible]

manga no lo encontraremos.
Mima: en el manga mima habla y expresa sus sentimientos a través de su arpa, mientras que en el anime sólo se comunica a traves del arpa, ya que es muda.
La Cronología de los personajes en el anime simplemente se explica, mientras que en el manga se va descubriendo a medida que avanzamos en la obra.
El final tal vez sea la diferencia más notable entre el manga y el anime, pero lógicamente no os lo vamos a explicar, ya que si algún día (esperemos que los hados del destino estén de parte de los otakus y así sea) esta obra llega a España os arrepentiríais de haber conocido el final.

Equipo Comicvia
comicvia@comicvia.com



EL ANIME

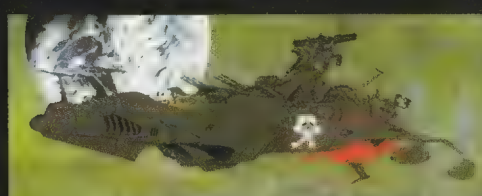
Serie de 42 capítulos "**Uchuu kaizoku Captain Harlock**", 1978 - 1979.
Película, "**Uchuu kaizoku Captain Harlock: Arcadia go no nazo**", 1978.
Película, "**Waga seishun no Arcadia**", 1982.
Serie de 22 capítulos, "**Waga seishun no Arcadia: Mugen kidoo SSX**", 1982.
Más recientemente, "**Harlock Saga**", OVA de 6 episodios.

Es algo que ya ha repetido *Lázaro* en varias ocasiones, escribir mes a mes agota. Yo en particular con mi chibi otro en camino, el trabajo, la universidad y el no llegar a fin de mes estoy agotada y como también dice *Curro*, ya no tengo esa fuerza y ánimo de las nuevas generaciones de 13-14 años (mi hermana por ejemplo), ya no me importa tanto todo lo que es el tema del manga, estoy cansada. Además, escribir cada mes para mí se ha convertido en un esfuerzo físico, psíquico e incluso económico, pero bueno tampoco puedo evitar querer hablar sobre alguna que otra obra, como el **Capitán Harlock**, que fue mi "primera" serie, que veía por aquellos tiempos en TV3. Después fue en Canal Sur y hace poco Arait Multimedia (para Canal 2 de Andalucía) lo volvió a traducir y doblar bajo la dirección de *Chema Guerrero* (el mismo que se ha encargado de **Digimon** por ejemplo) aunque, la verdad, yo estoy [illegible] a la voz de mi antiguo *Harlock* y que no me lo quite nadie [illegible] recuerdo incluso llegaron a salir capítulos a la venta p[illegible] primeras editoras de vídeo ahora olvidadas). Inclu[illegible] mini a[illegible] fue para [illegible] esta serie y decir [illegible] el primer [illegible]rmelo. Gracias.

Pues eso, que guardo muy buenos [illegible] aventurero y melancólico que vagaba por el [illegible] intentando [illegible] Amazonas. Y [illegible] entendí el final [illegible] lucha contra [illegible] sorprende. Es que estaba en blanco y negro, [illegible] tele ese día. [illegible] os lo voy [illegible] quedasteis con la mi[illegible] labios, debéis [illegible] películas y otra serie de [illegible] capítulos [illegible] **La Juventud en Arcadia** intentando explicar parte del pasado de nuestros enigmáticos [illegible] algunas autonóm[illegible] Harlock Saga [illegible] Vision) comentada más adelante.

LA MÚSICA DE HARLOCK

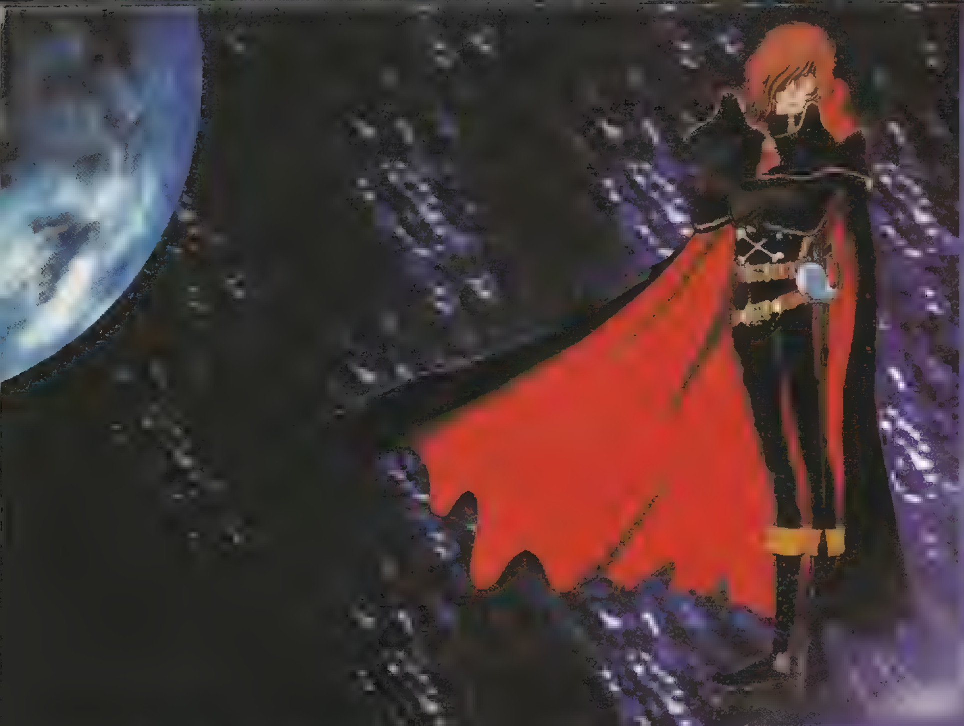
Una de las primeras cosas q[illegible] de esta serie fue su música. Vi dos veces [illegible] dif[illegible] versiones en catalán y castellano, el ca[illegible] *Harlock* y *Tadashi* [illegible] el bosque y les rodean [illegible] a el "Mukashi [illegible]ashi". ¡Precioso! Desde entonc[illegible]da [illegible] la serie [illegible] eternidad. Y no puedo d[illegible] ocarina, llegué a compra[illegible] igual y sigo sin saber hacerla [illegible] en mi órgano, se la tararea[illegible] durmiera y acababa llorando como una tonta. Y no puedo olvidar por supuesto el *opening* propio [illegible] castellano y japonés y también es precio[illegible] gusta? Pero al parecer la música vale la [illegible] la segunda no le pusieron tanto interés aunque [illegible] parte en las nuevas OVAs que están apareciendo. Y [illegible] escasamente un par de años conocí a un chico en [illegible] hacía llamar *Harlock* que me pasó el **Memorial Song Collection 4** con la mejor recopilación (17 temas) que haya podido oír, con las que he nombrado antes y algunas estilo piratas, con el arpa de *Miime*, etc. imprescindible si te gusta la serie (espero que pongan bastantes en el CD). Snif, siempre me emociono al escuchar la cinta, gracias *Harlock*. Claro que lo tendréis difícil para conseguirla aquí ya que sólo podréis los CDs en Japón a precios desorbitados.



GALAXY EXPRESS 999

Serie de 113 capítulos "Ginga Tetsudo 999", 1978 - 81.
Especial TV "Ginga Tetsudo 999: Kiwi-wa senshi no yô ni ikirareru ka", 1979.
Especial TV "Ginga Tetsudo 999: Glass no Clea", 1980.
Especial TV "Ginga Tetsudo 999: Eien no tabibito Emeraldas", 1980.
Especial TV "Ginga Tetsudo 999: Kiwi-wa Haha no yô ni aiseru ka", 1980.
Película "Ginga Tetsudo 999", 1979.
Película "Sayonara Ginga Tetsudo 999: Andromeda Shuchakueki", 1981.

Galaxy Express 999 es otra de tantas naves espaciales que ha [illegible] magistralmente *Leiji Matsumoto* (ésta parecida a un tren) que es dirigida por *Maetel*, al que se unirá el joven *Tetsuro Hoshino* tras la muerte de su madre a manos de una banda de seres mecanizados. Sus últimas palabras son para decirle que se una al Galaxy Express y vaya al planeta de la *Reina Promethium* (madre de *Maetel* y *Esmeralda*), donde le darán un cuerpo mecánico y se hará así inmortal. Pero la bella *Maetel* le ofrece estar gratuitamente en su nave si le deja que le [illegible] a donde quiera que vaya, así que



iremos visitando todos los planetas del universo capítulo [illegible] hasta llegar a la Galaxia de Andrómeda donde se encue[illegible] planeta pero, durante el largo trayecto, *Tetsuro* se da cu[illegible] la gente de carne y hueso es mucho más humana que [illegible] mecanizados y no acaba de estar convencido de si vale la pena pagar el precio de la inmortalidad. También nos enseñan a una misteriosa *Maetel* que no desvela su pasado (eso ya tendremos oportunidad de descubrirlo en otras sagas que nos ofrece este clásico autor). El manga llegó a los 18 tomos y una segunda parte en 1996. Y aunque en la serie apenas se encuentran un momento con el *Capitán Harlock* y la *Reina Esmeralda*, en las películas aparecen mucho más.

QUEEN MILLENIA

Serie de 41 capítulos [illegible] 1981 - 82

Película [illegible]

¿Alguien se ac[illegible] que hizo el día del fin del m[illegible]do? Sí, me refiero al 9 del 9 de 1999, a las 9 horas, 9 minutos y 9 segundos. Yo me acordé al día siguiente. Lo curioso habría sido estar en la Torre de Tokyo donde se han situado tantas luchas del fin del mundo, ¿verdad? Pues así se titula el [illegible] de la **Reina Millenia**, que quizá [illegible] como la **Reina de los 1000 años**. La [illegible] aquí hace mucho tiempo. [illegible] Creo que sí y recuerdo haberla [illegible] hace un largo tiempo... Pues eso, que se supone que [illegible] en 1999 y el profesor [illegible] descubre que un planeta se acerca [illegible] a la Tierra. Se trata de Lar Metal, que pasa por el planeta azul cada mil años para [illegible] la Reina que está en ese momento. En [illegible] se trata de la *Reina Promethium II* que está bajo la forma humana de *Yukino Yayoi* (que [illegible] y [illegible]). Ah, y la música [illegible].

QUEEN EMERALDAS

[illegible] gracias al canal Buzz pudimos [illegible] miniserie de la versión femenina de *Harlock*, que resulta francamente agradable y [illegible] pasar un buen rato (tampoco tiene [illegible] pretensiones). En ella conocemos a [illegible], un joven terrestre huérfano y sin [illegible] al que la vida ha tratado bastante mal, [illegible] que lo mejor es estar solo y no necesitar nunca de nadie. Con esta filosofía se embarca (como polizón) en una nave espacial decidido a encontrar al mítico *Toshiro* para construir su propia nave y vivir libre y solo como él, pero es descubierto y acaba

En un universo siniestro,
una nave lucha por la justicia.
Su nombre, Arcadia.
Su capitán, Harlock.

CONTENIDO

Versión: Doblada - Nacionalidad: Japón - No recomendada a menores de 7 años

HARLOCK

Minami
VHS

CAPITÁN HARLOCK

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Minami

Ranma Saotome, un joven artista marcial, que es constantemente entrenado por su padre para ser el mejor luchador del mundo, tiene una debilidad: odia el agua fría.

Cuando era niño, cayó en una fuente maldita en China, y desde entonces, cada vez que entra en contacto con el agua fría se convierte en una chica. Para volver a ser un chico normal, tiene que volver a entrar en contacto con el agua caliente.

Ranma Saotome tiene la desgracia de caer en el lago donde murió ahogada una jovencita agresiva y traviesa, y Genma, su padre, cae donde se ahogó un oso panda.

Ranma ya no volverá a ser un chico normal, pero hay un problema, y es que su padre hace tiempo que acordó con un amigo, Shouri Tendo, que si su segundo hijo se casaría con una de las hijas de este. Así pues, se dirigen a dicho lugar, recibiendo la acogida por parte de su voluntad! Akane, una jovencita de armas tomar.

A partir de ahí, y con la creciente del amor que surgirá entre ambos y la obsesión del chico con volver a ser normal, más tardarán cada vez más las cosas según aparecen nuevos personajes como el totalmente intrépido de orientación Ryoga, la bella e inocente Shampoo, el orgullo donde los haya Mousse, la hermosa colmena Ukkyo, el multifacético cerdo Kodra, la misteriosa Kodachi, el abuelo mayoral, la sabia Cologne... y muchos, muchísimos más.

Resumiendo: un fluido tema de humor, acción, aventuras, y un poco de erotismo que hará las delicias de cualquiera que sepa disfrutar de una buena serie y ya recomiendo la suerte de haber podido ver en versión original subtitulada, íntegramente y sin pago.

CONTENIDO

Versión Doblada - Nacionalidad Japón - No recomendada a menores de 13 años

RANMA ½

Minami

RANMA ½

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

en un planeta desértico antiguamente rico en explotaciones mineras.

Allí deberá aprender que la soledad no es buena, y que los amigos son importantes (la moralina principal que se respira a lo largo de todo este anime). Mención especial merece el gato, encantador en su amorfismo.

Pero claro, todo esto así tan más resultaría bastante insulso para el aficionado estándar, así que por ahí en medio anda la flota Árfresiana (si, resultan muy notables cosas como los nombres -pintorescos donde los hay- de las naves -con mención especial a la Queen Emeraldas un barco de madera de los clásicos pegado por sus mástiles a una especie de gigantesco dirigible-), cuyas cabezas visibles, el *Comandante Eldomain* (empeñado en poner un emblema pirata en su nave, cosa que le advierten que sólo pueden hacer *Harlock* y *Emeralda*) y el *Capitán Gamorr* (típico personaje cobarde y mezquino) serán más de un quebradero de cabeza a nuestro joven *Hoshi* y demás le rodean.

Ya tenemos a los malos, ahora falta el heroe. En este caso heroina. Que no es otra que *Emeraldas* quien, en lugar de una calavera como emblema en su pecho, debería llevar una "S", porque joder, abate naves espaciales sin despeinarse siquiera. Eso si, su presentación en el primer episodio es espectacular.

Como todo héroe necesita un rival, en esta saga ese papel lo cumple *Bararuda*, General de las Fuerzas Árfresianas (tiene toda la pinta de ser la reina u algo así, pero en la serie la llaman "General") Pero claro, ya digo que a *Emeraldas* la "S" y su capa roja le sientan mejor que la negra, así que no [illegible]

[illegible] como ya he dicho un [illegible] hará pasar una agradable hora a todo aficionado [illegible]

HARLOCK SAGA (Der des nibelungen des Harlock)

Tras la emisión de la **Reina Esmeralda** en el canal Buzz (Vía Digital o Quiero TV), en febrero también hemos podido disfrutar del OVA con la saga de *Harlock*, con 2 capítulos de media hora de tres [illegible] seguidos. Y como dice su segundo título (**El anillo de los nibelungos**) está basado en la famosa obra de *Wagner* aunque haciendo su propia versión claro. *Harlock* representa a *Sigfrido* que va en busca de la piedra de oro que condensa todo el poder del universo y, quien lo posea, será el dueño del mismo. En su [illegible] ayudado por *Esmeralda* y *Tochiro*, ya que la piedra ha sido robada. Se les unirá mas tarde el joven *Tadashi*, que será quien forje el anillo con la piedra tan codiciada. *Miime* que resultará ser la hermana de [illegible]. Estoy seguro que ya lo habéis visto o tenéis la posibilidad de [illegible] a alguien (y si no tenéis canal digital. Selecta es [illegible] muy pronto).

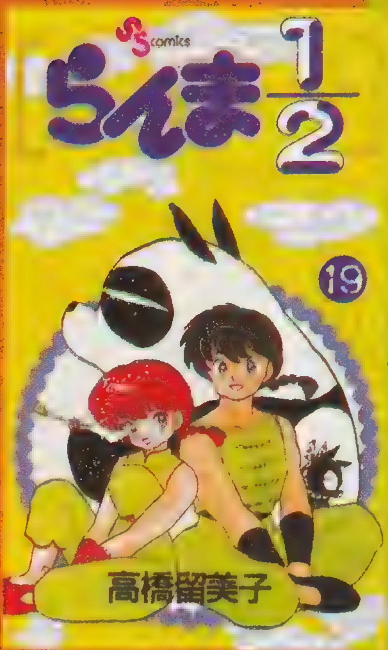
Si a todo esto le sumamos la música con la Filarmónica de Moscú y unos diseños de personajes de *Hideyuki Motohashi* (creador del de los OVAs de **Fushigi Yuugi**?), el resultado es increíblemente real e interesante.

MAETEL LEGEND

La última OVA que tenemos en algunos es la que hace referencia a la leyenda de *Maetel*, protagonista de **Galaxy Express 999** y hermana de la *Reina Esmeralda*. Esta serie de animación nos presenta las aventuras y pasado de esta misteriosa chica de 15 años. En diciembre de 2000 salieron dos capítulos y está previsto que lleguen un mínimo de [illegible] (no sabemos [illegible] cuantos se componen, si pongo que unos seis más o menos. Con suerte, los veremos [illegible] cadena [illegible] una [illegible]

[illegible] solo un poco [illegible] no os importen mucho los saltos temporales [illegible] serie y otra, los vacíos argumentales que hay (no se sabe cuándo *Esmeralda* y *Tochiro* concibieron a *Mayu* por ejemplo) y cosas por el estilo. Disfrutad de historias independientes con vuestros personajes favoritos y con una calidad excelente. Yo pienso hacerlo si me lo pasan.

Alessandra Moura



Como todos sabemos, **Ranma ½** es una serie que mezcla tres componentes clave: el amor, el humor y las artes marciales. Cada vez que hay una saga de gran extensión donde uno de los tres componentes prima sobre los demás, suele haber a continuación historias donde se les da más importancia a los otros dos. Así pues, después de la gran cantidad de combates y golpes que hubo en el tomo 18, el tomo 19 se presenta más tranquilo, con historias con gran componente humorístico y donde se desarrolla más la relación entre *Ranma* y *Akane* (hasta tal punto que... ¡llegan a casarse!). Consta de dos historias más o menos grandes (una de tres capítulos y la otra de cinco), siendo las tres últimas historias de un solo capítulo, y en todas la historia gira en torno a uno de los muchos personajes secundarios habituales en la serie. Y sin más preámbulos, llega...

El [illegible] de la playa

Ha llegado el verano, y la familia *Tendo* en pleno junto con *Ranma* y *Genma* han ido a pasar unos días a la playa. Pero mientras todos intentan disfrutar de las vacaciones, *Ranma* recibe la siguiente carta: "Pronto probarás el fruto de mi nuevo entrenamiento.
¡Prepárate!
Firmado,
Tatewaki Kuno"

Ranma acude tranquilamente a encontrarse con *Kuno* en el lugar acordado, junto al mar, y de repente, *Kuno* surge del agua... ¡Con una sandía incrustada en la cabeza! Cuando *Ranma* se recupera del susto, *Kuno* cae inconsciente.

Intrigado, *Ranma* lleva a *Kuno* al hotel. No tarda mucho en recuperarse, pero cuando lo hace comienza a actuar de forma extraña (todavía más que de costumbre). ¡Parece haber perdido la memoria! No se acuerda ni de quién es (aunque eso no le impide seguir persiguiendo a *Akane* y a la "chica de la trenza"), y mucho menos del desafío que lanzó a *Ranma* con su mensaje. *Ranma*, como buen artista marcial, intenta curarle por todos los medios para que pueda enfrentarse a él en condiciones (bueno, y porque ahora se pone aún más pesado que antes cuando intenta ligarse a su forma de chica). Pero pronto descubre otro motivo más urgente para curarle: sea lo que sea lo que ha estado haciendo, a cambio de perder la memoria se ha convertido en un luchador formidable, ¡tanto que ni siquiera *Ranma* puede acercarse a él! Usa una técnica que le hace girar alocadamente, pero con tanta precisión que es capaz de cortar sandías en trozos perfectamente iguales en una fracción de segundo, usando su bokken (espada de madera).

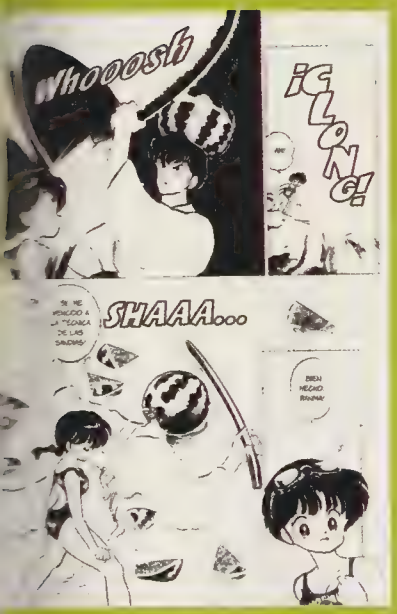
Ranma intenta hacerle recordar por todos los medios: le enseña su carta de desafío (*Kuno* cree que es una carta de amor para la chica de la trenza), le pregunta a qué venía su entrenamiento y la sandía que tenía en la cabeza (le incrusta otra sandía en la cabeza, a ver si así... Pero *Kuno* cree que lo hizo para conquistar a las chicas). Pero por más que lo intente, lo único que consigue es que *Kuno* se vuelva más y más insistente en sus avances amorosos. Tanto que *Ranma*, convertido en chica, se ve obligado a huir despavorido ante la agresividad de *Kuno*, y acaba en el mar nadando a toda velocidad hacia una isla desierta con forma de sandía que se ve a lo lejos. Y *Kuno* detrás...

Akane, que ha estado observando la escena, se entera de que esa es la llamada "Isla de las Sandías", un inquietante lugar repleto de sandías. Como *Kuno* ha desarrollado una extraña compulsión que le hace atacar cuando ve una sandía (y partirla en trozos perfectamente iguales), *Akane* piensa que *Ranma* puede estar en peligro; así que ella también decide ir a esa "Isla de las Sandías" para echarle una mano, bien provista de agua caliente.

Akane no se equivocaba al pensar que *Ranma* lo pasaría mal. Haga lo que haga no consigue librarse de *Kuno*, que parece dispuesto a todo con tal de tener una cita con la "chica de la trenza"... Y quién sabe qué más, ya que al estar solos en una isla desierta puede pasar cualquier cosa... Así que *Ranma* intenta desesperadamente hacer que *Kuno* recupere la memoria. En éstas llegan a una cascada donde *Kuno* al fin comienza a recordar. Dice que recuerda haber estado entrenándose allí, cortando sandías con su espada. Pero en ese mismo momento se le acaba definitivamente la paciencia y comienza a atacar a *Ranma*, harto de que se resista a su amor ("¡Estamos en una isla desierta, así que por mucho que grites nadie te oirá! ¡No te resistas!" "¡Sal conmigo o muere!"). *Ranma* se ve superado por las nuevas habilidades con la espada de *Kuno* y no le queda más remedio que huir, pero en ese momento comienza a caer un torrente de sandías por la cascada. Resulta que *Akane* había llegado casualmente a la cima de la cascada y, curioseando, puso en marcha el sistema de entrenamiento: había abierto una reja que impedía que la corriente arrastrase un gran montón de sandías que estaban flotando en el agua.

Ranma se fija en que *Kuno* se pone a cortar todas las sandías que se le acercan a una velocidad increíble, y se le ocurre una idea. Fingiendo que por fin se ha rendido ante los encantos de *Kuno*, se lanza hacia él para darle un abrazo... Pero lo que realmente hace es colocarle una sandía en la cabeza. *Kuno*, en un acto reflejo, golpea la sandía para cortarla... dejándose KO a sí mismo con el golpe, y quedando la sandía incrustada en su cabeza una vez más. Como el entrenamiento consistía en cortar sandías hasta que se haga sin pensar, *Kuno* no podía evitar golpear a toda sandía que viese, aunque con ello se golpease a sí mismo. Así fue como perdió la memoria en primer lugar, una sandía le cayó en la cabeza mientras entrenaba y del golpe que se dio a sí mismo perdió la memoria.

Mientras *Ranma* se lo está explicando a *Akane*, ya convertido en chico con el agua que trajo ésta, *Kuno* despierta, y parece que al fin vuelve a ser el mismo de siempre. Sorprendido de ver allí a *Ranma* y



Akane, les explica lo que realmente hacía en la isla: se estaba entrenando... Para impresionar a sus amadas con sus habilidades cortando sandías. La carta de "desafío" resultó su versión de una carta de amor después de todo...

La salsa del amor

Ha llegado un día muy importante para *Ukyo*. Cuando era niña preparó una salsa especial para okonomiyakis, una receta familiar secreta, que debía dejarse fermentar durante diez años. Por fin se han cumplido y, con gran emoción, prueba una cucharada...

Más tarde, en el instituto Furinkan, *Akane* y *Ranma* salen de clase. Ambos están preocupados por *Ukyo*, ya que no ha asistido a clase en todo el día, así que deciden ir a visitarla al Ucchan. Una vez allí lo encuentran cerrado, y a *Ukyo* en cama, con una profunda depresión. *Ukyo* les cuenta lo de la salsa, y cuando la prueban... resulta ser realmente horrible. El orgullo de cocinera de okonomiyakis de *Ukyo* no lo soporta, así que está hundida. De hecho, *Ranma* recuerda haber visto a *Ukyo* hacer la salsa cuando eran amigos de niños, pero recuerda algo más: cuando *Ukyo* terminó de prepararla y selló el recipiente donde estaba, *Ranma*, incapaz de esperar diez años para poder probarla, fue a escondidas donde *Ukyo* la había dejado y abrió el recipiente... con tanta torpeza que lo derramó todo. Viéndose perdido, cogió multitud de ingredientes y los mezcló en el recipiente a toda prisa, intentando hacerlo igual que *Ukyo*. Después volvió a taparlo esperando que nadie notara nada.

Sin embargo, *Ranma* no dice nada, y *Ukyo*, cuya condición no mejora pese a (o más bien por culpa de) la sopa que le prepara *Akane*, decide aceptar la invitación de los Tendo de irse a vivir una temporada con ellos. *Ranma* se siente culpable, pero es demasiado cobarde para decir la verdad, así que decide mostrarse especialmente amable con *Ukyo* hasta que se recupere. Esto provoca en primer lugar las sospechas de *Akane* y luego su enfado, a medida que *Ukyo* se va aprovechando cada vez más de la situación para poner a *Ranma* en situaciones comprometidas y tratar de conquistarle. Pero *Ukyo* sigue deprimida, y como autoescarmiento decide comerse poco a poco su horrible salsa. Y claro, *Ranma*, cada vez que lo intenta, se la quita y se lo come él, lo cual lo deja hecho unos zorros. Como las sospechas de *Akane* no dejan de aumentar, le acaba preguntando a *Ukyo* si recuerda algo más que pasara hace diez años que pudiera explicar la extraña amabilidad de *Ranma*.

Entonces *Ukyo* lo recuerda...

Cuando *Ukyo* fue a sellar el recipiente con la salsa, *Ranma* no paraba de molestar pidiendo que se la dejara probar. Así que *Ukyo* le prometió que cuando estuviera lista, *Ranma* sería el primero en probarla, con una condición: si sabía bien, *Ranma* debería cuidar de ella el resto de su vida. Todo encaja, por eso *Ranma* siempre se come la salsa en vez de *Ukyo*, por eso se muestra tan amable y por eso se niega a admitir que la salsa sepa mal. Cuando *Ranma* admite que fue por algo que pasó cuando eran niños, reiterando una vez más que la salsa está exquisita, *Akane* se pone hecha una furia a la vez que *Ukyo* se lanza a sus brazos llena de felicidad. Y *Ranma* no se entera de nada...

A partir de entonces *Ukyo* comienza a comportarse como si fuera la esposa de *Ranma*, *Akane* no le quiere ni ver y *Soun* no para de atacarle con diversas armas mortales. *Ranma*, ya enterado, y viendo que se ha metido en un lío aún mayor de lo que pensaba, decide disculparse y contarle la verdad a *Akane* (quien, ahora que parece que ha perdido a *Ranma*, empezaba a darse cuenta de lo mucho que le importa). Así que entre los dos intentan convencer a *Ukyo* de que todo es un malentendido. Pero *Ukyo* no está dispuesta a dar su brazo a torcer fácilmente, pues cree que es un ardid de *Akane* para quitarle a su *Ran-chan*. Y en ese momento, *Nabiki*, que lo había oído todo, anuncia algo sorprendente: *Ranma* no puede casarse con *Ukyo*... ¡Porque ya está casado con *Akane*! Lo habían estado manteniendo en secreto todo este tiempo. Por si fuera poco, *Akane* se disculpa ante *Ukyo* por no habérselo dicho antes y se lanza a los brazos de *Ranma* ("¡Ya no podemos seguir ocultándolo más tiempo, cariño!").

Por supuesto, todo es un truco para ayudar a *Ranma* a quitarse de encima a *Ukyo*. *Ranma* se ve obligado a colaborar a regañadientes, ya que no se le ocurre nada mejor. Así que a partir de entonces comienza la vida de "casados" de *Ranma* y *Akane*. Siempre que están juntos comienzan a simular que se quieren mucho y a comportarse como una pareja feliz, aunque disimulan fatal y todo les sale tremendamente forzado (al menos *Akane* aprovecha para hacerle comer su comida sin que *Ranma* pueda quejarse).

Pero *Ukyo* no se rinde. A partir de entonces, decide abandonar su faceta de cocinera para dedicarse totalmente a ser una mujer, y así poder conquistar a *Ranma* (no se acaba de creer lo del matrimonio). Después de una tensa noche con *Ranma* y *Akane* durmiendo en la misma habitación, con todo el mundo tratando de espiarles, *Ranma* tiene los nervios de punta y decide que tiene que acabar con esa situación como sea. Decidido, va a hablar con *Ukyo* para aclararlo todo, pero ésta le acusa de adúltero y comienza a

llorar, lo cual desarma por completo a *Ranma*. Viendo que no podrá convencerla hablando, decide poner en práctica otro de sus planes... Y le dice a *Ukyo* que a partir de ese momento cumplirá su promesa y cuidará de ella para el resto de su vida (y *Akane*, que pasaba por allí, lo oye y le sacude una tremenda paliza).

El plan de *Ranma* es hacer que *Ukyo* le odie y que le abandone por su propia voluntad. Así que comienza a intentar tratarla mal, despreciando su comida, haciendo ver que está borracho o que tiene una amante... Pero sus intentos son algo patéticos y lo único que consigue es otra paliza de su "amante" *Akane*. Tras un último intento fallido (*Akane* le dice que lo único que tiene que hacer es tratar a *Ukyo* como le trata a ella, pero *Ukyo* lo oye y le engaña haciéndole creer que se ha tomado casi toda la salsa por amor a él), *Ukyo* y *Akane*, hartas, ponen a *Ranma* en un compromiso: que diga de una vez a cuál de las dos prefiere, que se deje ya de rodeos. Así que *Ranma*, viéndose perdido, decide de hecho arreglarlo todo de golpe: como la salsa era la culpable de todo, se traga toda la que quedaba. Y *Ukyo*, viéndole repleto de salsa, como un okonomiyaki, sin pensarlo saca sus utensilios... ¡Y lo cocina! Al intentar reprimirla, la costumbre de tantos años salió a la luz a la primera oportunidad. Al ver que no es capaz de abandonar su faceta de cocinera, decide dejarlo todo como estaba antes para aprender a ser tanto una mujer como una cocinera... Y *Ranma* tardó mucho tiempo en recuperarse del trauma de haberse tomado toda la salsa de un trago.

La maldición del pueblo de los lagos termales

Desde hace un tiempo han estado pasando cosas muy extrañas en un pacífico balneario. Una jarra para pulpos (un recipiente que se utiliza para atrapar a los pulpos que se refugian en su interior) parece haber cobrado vida, y se dedica a robar comida, a espantar a los turistas y a comportarse de forma malvada en general. Asustados, los responsables del centro turístico deciden llamar a los poderosos maestros de artes marciales *Soun Tendo* y *Genma Saotome*, que llegan acompañados de su discípulo *Ranma Saotome*.

Nada más llegar, la jarra les ataca mientras huye de una multitud enfadada porque les ha vuelto a robar comida, y consigue huir sin problemas. Así que deciden tenderle una trampa: Como parece que la jarra siente una especial debilidad por las mujeres, *Ranma* se transforma en chica y la espera en los baños termales femeninos (mientras que *Genma* y *Soun* se dedican a otros menesteres, como atiborrarse a comida aprovechando la hospitalidad de los responsables del lugar). Y la jarra aparece, desde luego. Después de pegar un buen lametón a *Ranma*, cuando ésta se va a defender se limita a dejarla fuera de combate, y a irse tranquilamente. Mientras que *Ranma* cae en el agua caliente justo cuando entra un grupo de chicas...

Como puede, *Ranma* regresa para informar de los hechos a *Genma* y *Soun*, que siguen dándose la vida padre. Entonces se dan cuenta de algo muy inquietante:

"¡Ningún ser humano podría caber dentro de una jarra tan pequeña!"

"Hay una persona que sí podría..."

Supongo que no hará falta decir de quién se trata... Claro, lo último que se sabe de cierto maestro de costumbres similares era que *Pantis Taro* se lo llevó al último confín del mundo, pero por si acaso...

"¡Muy bien! ¡Ya hemos perdido suficiente tiempo comiendo y bebiendo! ¡Ha llegado el momento de hacer algo!"

"¡En efecto! Vámonos a casa"

Genma y *Soun* deciden no correr riesgos, pero antes de que *Ranma* pueda detenerles... ¡Aparece la jarra ante ellos, y por supuesto, *Happosai* está dentro! *Genma* y *Soun* intentan librarse de él a cualquier precio, puesto que si se descubre su relación con "la jarra" su reputación quedará arruinada, sin mencionar que la reacción de los habitantes del complejo turístico no será muy buena. Por tanto deciden ignorar al maestro, haciendo como que no le conocen; y en cuanto pueden intentan mandarle lo más lejos posible de una patada. *Happosai* no se lo toma muy bien, así que comienza a seguirles y a atacarles, pero no consigue que le hagan caso. Apenado al ver que sus estudiantes reniegan de él, se echa a llorar desconsoladamente, y *Ranma* se compadece de él. *Happosai* le cuenta que se sentía solo y abandonado, y que no quería meterles en líos, así que *Soun* accede a regañadientes a dejarle volver. *Happosai*, feliz, les da todo lo que ha robado en agradecimiento... Y es en ese momento cuando los enfadados habitantes del lugar los descubren, llegan a la conclusión de que han estado de acuerdo con el ladrón desde el principio, y les pegan una soberana paliza.

Amor de papel

Todas las mañanas, a las seis y media, *Akane* hace un poco de "footing" matutino, pasando siempre por el mismo lugar. Y es en ese mismo lugar donde *Hikaru Gosunkugi*, el compañero de *Akane* obsesionado por ella y por el vudú, se ha propuesto hacerse el encontradizo con ella para poder comenzar una relación que pronto se convertirá en algo más sólido y... Si no fuera, claro, porque es incapaz de alcanzar a *Akane* y acaba en el suelo pisoteado por *Ranma*, que estaba haciendo su combate diario con su padre.

Esta triste historia es observada por un misterioso vendedor callejero. Apenado, le ofrece a *Gosunkugi* unos muñecos de papel que tienen el poder de hacer que aquel al que se lo pongan en la espalda cumpla una orden escrita en el muñeco.

Gosunkugi, que por fin ha visto una oportunidad, los prueba con *Ranma*, haciendo que se caiga en clase de gimnasia (por supuesto, cae encima de él). Así que decide pasar a la acción: pondrá en la espalda de *Akane* un muñeco que diga "sal conmigo". Pero los amigos de *Ranma* vieron a *Gosunkugi* ponerle el muñeco a *Ranma* antes, y deciden demostrarle cómo lo hizo poniéndole el otro muñeco que *Gosunkugi* tiene en las manos: Así, *Gosunkugi* disfruta de una apasionante cita con *Ranma* hasta que gasta otro muñeco para hacer que pare. Su siguiente intento ("intercambia diarios conmigo") es interceptado de nuevo por *Ranma* y acaba en la espalda de *Kuno*...

Gosunkugi se da cuenta de que mientras no se deshaga de *Ranma* no conseguirá nada. Su primer intento, "discute con *Akane*", es inútil (como si a *Ranma* le hicieran falta hechizos para discutir con *Akane*...), como también lo es el siguiente ("hazte daño a ti mismo"), pues *Ranma* esquiva todos sus intentos. Cambiando de táctica, obliga con otro muñeco al profesor a sentarle detrás de *Ranma*. Así, razona, estará a su merced, pero quiere la casualidad que *Ranma* se siente al lado de *Akane*. ¡Por si fuera poco, se da cuenta de que sólo le queda un muñeco! Ante esto, desesperado, se pone a lamentarse en medio de la clase, una actitud que hace que todos le miren extrañados, y que *Akane* diga que es un chico muy raro. Totalmente deshecho, usa su último muñeco con *Akane*: "por favor, no me odies". *Akane*, en efecto, le dice que por qué habría de odiarle, y *Gosunkugi* queda muy aliviado. Esto es, hasta que se da cuenta de que debería haber escrito "ámame"...

Todo comienza con otra de las habituales "cacerías" de ropa interior de *Happosai*. *Ranma* lo ve y lo detiene, con lo cual las masas de mujeres enfurecidas que lo perseguían consiguen atraparlo y darle un escarmiento. Así que *Happosai* decide que ya ha soportado lo suficiente la desfachatez de ese *Ranma*, y decide ponerlo en su sitio. Para ello, le hace tragar mientras duerme una misteriosa píldora, a la vez que él se toma otra. Esas píldoras son las legendarias píldoras secretas Maestro-Discípulo, que tienen la propiedad de hacer que el discípulo se vuelva más unido a su maestro, que no se separe de él y se convierta en su sirviente. Y desde luego que lo hacen: ambas píldoras crean una poderosa fuerza magnética que une el cuerpo de *Ranma* al de *Happosai* sin que haya manera de separarlos.

Ranma no se muestra muy entusiasmado ante semejante perspectiva, e intenta separarse del maestro (que no para de intentar convertirle en chica, "para hacerlo más agradable") por todos los medios. Así que ambos comienzan a hacerse la vida imposible mutuamente, *Ranma* intenta que *Happosai* reciba todos los golpes posibles y *Happosai* reacciona lanzándole sus bombas (que afectan a los dos), y arrastrándole a los vestuarios femeninos, donde son recibidos "efusivamente" con una lluvia de golpes.

Genma y *Soun*, mientras tanto, están investigando la forma de separarles. Y al fin descubren cómo: El discípulo deberá superar a su maestro, esto es, tendrá que derrotarle en combate. Pero *Happosai* no está dispuesto a dejarse pegar, así que moviéndose por el cuerpo de *Ranma* esquiva todos sus golpes y los de los demás que intentan ayudar (*Ranma* se los lleva todos).

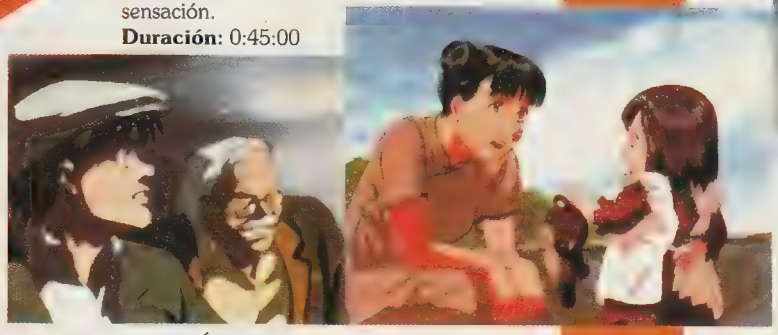
Ranma, viendo que no conseguirá librarse de *Happosai* de esa manera, decide resignarse, así que anuncia que desde ese momento serán uno, se convierte en chica y se dirige a los vestuarios femeninos con el feliz maestro a cuestas. Pero nada más llegar, *Ranma* se arroja al suelo y cubre con su cuerpo a *Happosai*, impidiéndole ver el hermoso espectáculo. Esto resulta una tortura insoportable para *Happosai* ("¡debo miraaaar!"), así que comienza a retorcerse llevado por sus imparables energías de lujuria, con tanta fuerza que *Ranma* no puede controlarle, y acaban estrellándose ambos contra una pared, atravesándola. Y por fin, *Happosai* consigue echar un buen vistazo... Al vestuario masculino, que estaba al otro lado de la pared. *Happosai* se queda de piedra del shock que esto le produce, de forma que *Ranma* le vence sin problemas consiguiendo romper así el "magnetismo" que había entre ellos.

Y así acaba el tomo 19. Volveremos el mes que viene con el 20 y el triunfal retorno de *Ryoga*. ¡Hasta entonces!

Matsuo

EL ANILLO DE LA SEÑORITA CHINA
(SPIRIT OF WONDER: MISS CHINA RING'S)

Estreno: Domingo 15 de abril, 23:00h
Año: 1992 **Nacionalidad:** Japón **Productora:** Toshiba EMI
Director: Mitsuru Hongoo
Sinopsis: Estamos en algún año del siglo XIX en la ciudad portuaria de Príncipe de Gales, Inglaterra. Allí encontramos una pequeña taberna china llamada Tenkai cuya propietaria, una menuda y laboriosa joven, es conocida bajo el nombre de Miss China. En ocasiones la monotonía de la taberna se rompe por disputas entre los clientes, pero Miss China lo resuelve con prontitud ejercitando sus artes marciales. En el piso superior del restaurante, China tiene arrendada una habitación que sirve de laboratorio al doctor Breckenridge, un excéntrico inventor que siempre tiene problemas para pagar el alquiler. Breckenridge, con la ayuda del joven Jim Floyd, está perfeccionando una máquina que permite viajar a la luna. El día de su cumpleaños, China mira hacia el cielo y ve el regalo más increíble de su vida: un misterioso mensaje de felicitación aparece escrito sobre la luna llena. Una noche Jim recoge a China para mostrarle su invento, el telescopio reflector del espacio. Jim, muy enamorado de China, quiere regalarle el mejor anillo del mundo: un anillo hecho de roca lunar. "Spirit of wonder" eran inicialmente 5 cómics con unas historias cortas de carácter fantástico. El éxito de publicación que tuvieron motivó producir una animación basada en estos libros bajo el título de Miss China Ring's. Como dato curioso comentar que el manga llegó a nuestro país hace no demasiado tiempo de la mano de Planeta deAgostini, causando una muy grata sensación.
Duración: 0:45:00



BUZZ

Y ADEMÁS
El octavo pasajero emite un programa especial la primera semana de abril dedicado, por una parte, a uno de los videojuegos que está barriendo en las listas de Japón. Aún no ha llegado a nuestras fronteras, pero el programa habla de él en primicia bajo el lema "Quien no tiene novia es porque no quiere". Nos referimos al fenómeno de los dating sims, que han tenido tanto éxito en el país nipón y que ya han provocado versiones en anime y en manga. Se trata de un simulador que permite al usuario crear su pareja ideal. Por otra parte, y también en el transcurso del programa, se dedicará un reportaje como ya es habitual a Internet. En esta ocasión especial estará dedicado a los mejores portales españoles en los que te puedes conectar y jugar en red sin moverte de casa.

TRIGUN (TRIGUN)
Año: 1999 **Nacionalidad:** Japón **Director:** Satoshi Nishimura
Productora: Tokumashoten, Shonengaosha, JVC
Sinopsis: Canal Buzz estrena en exclusiva en España esta serie llamada a convertirse una producción de referencia en los próximos meses por su extraordinaria calidad, a la altura de otras series como **Cowboy Bebop**. Avalada por su impresionante éxito en Japón, **Trigun** se basa en una creación de *Yasuhiro Nightow* protagonizada por *Vash la Estampida*. Este personaje usa un largo guardapolvo de color rojo, tiene el pelo intensamente rubio, es delgado y usa unos pequeños anteojos y un poderoso armamento (reacio a usarlo, aunque sea ante su peor enemigo). Se trata, en definitiva, de un típico personaje del lejano Oeste que en un principio fue un proscrito pero que ahora está del lado de la ley, la justicia y el orden. Este singular caza recompensas es vigilado de cerca por dos chicas: *Millie* y *Meryl*. La ambientación del anime se sitúa en un mundo desierto al más puro estilo western, pero con importantes toques de tecnología e incluso genética, gracias a mutantes y seres con sorprendentes capacidades especiales. Comedia y acción en esta serie de primera magnitud de la que muy pronto os hablarán en Minami.
Duración: 0:26:00 x 26 episodios ¡EN MAYO EN BUZZ!

ANIME TOP 30

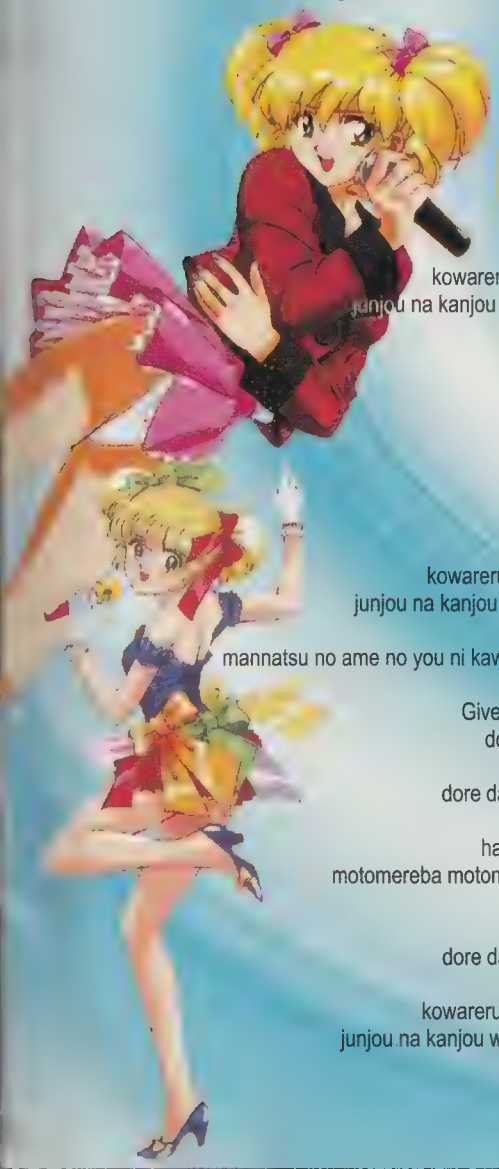
Empezamos esta sección entonando un "mea culpa": el mes pasado os prometíamos incluir las canciones del Anime Top 30 en el CD de la Minami; no fue así, como ya sabréis. Problemas de espacio en el CD de última hora lo hicieron imposible. Este mes hemos cruzado los dedos y, *Tezuka* mediante, esperamos que podáis encontrar en el CD al menos las 10 primeras canciones (*NdL: Que, a último día a última hora, en principio están*). Esperamos. Dicho esto, hay que agradecer las cartas y e-mails que siguen llegando... lo único-único, que seáis míiinimamente precisos a la hora de votar, ya que algun@s simplemente dicen: "el opening de **¡Estás arrestado!** o de **Lodoss** o el de **Ranma**", ¿cuál? ¿El del OVA o el de la serie? Y para postre hay veces que hay muchos, snif.

Por lo demás, otro mes ha pasado y tenemos nuevo Número 1. Tod@s vosotr@s habéis aupado a "1/3 no Junjô na Kanjo" (más o menos "1/3 de sentimientos verdaderos" o así; por si alguien se lo pregunta, "1/3" en japonés se dice: "sanbun no ichi"; de nada :-)) hasta lo más alto. Personalmente yo no la conocía, así que también os tengo que dar las gracias por eso; domo arigatô. Otro gran subidón lo da "Duvet" de **Lain,** sin duda a raíz de poner su letra en estas mismas páginas:-) (de hecho, vamos a poner la letra de nuestro número 1, e intentaremos dar siempre toda la información posible de vuestras canciones favoritas). Y el próximo mes quién sabe, porque hay muchísimas canciones en la lista a la espera de llegar al Top 30. Sin más dilación, aquí esta la lista de éxitos más votada:

1- 1/3 no Junjô na Kanjô (**Rurôni Kenshin END**)
2- Give a Reason (**Slayers Next OP**)
3- Zankokuna Tenshi no Teese (**Evangelion OP**)
4- Rinbu- Revolution (**Shôjo Kakumei Utena OP**)
5- Platina (**Card Captor Sakura OP**)
6- Adesso e Fortuna (**Record of Lodoss War OP**)
7- Duvet (**Serial Experiments Lain OP**)
8- A Piece of Love (**Ranma 1/2- Film END**)
9- It´s Gonna Rain! (**R. Kenshin END**)
10- Get Along (**Slayers OP**)

11- Breeze (**Slayers Try OP**)
12- Heart of Sword (**R. Kenshin END**)
13- Succesful Mission (**Saber Marionette J OP**)
14- Kagami no Naka no Actress (**KOR OP**)
15- Mystic Eyes (**Tenkuu no Escaflowne END**)
16- Yakusokuna Iranai (**Escaflowne OP**)
17- The 4Th Avenue Cafe (**R. Kenshin END**)
18- Mononoke (**Mononoke Hime IS**)
19- Tatakae Otakin! (**Otaku no Video OP**)
20- Moment (**Marmalade Boy IS**)

21- Get Wild! (**City Hunter END**)
22- Toki ni Ai wa (**Utena**)
23- Ano Sora ô Dakishimete (**KOR IS**)
24- Jajauma ni Sasenaide (**Ranma ½ OP**)
25- Tobira ô Akaete (**C. C. Sakura OP**)
26- Voices (**Macross Plus OP**)
27- It´s my Life (**C. C. Sakura END**)
28- Tank! (**Cowboy Beebop OP**)
29- Yubiwa (**Escaflowne IS**)
30- Pegasus Fantasy (**Saint Seiya OP**)



kowareru hodo aishitemo sanbun no ichi mo tsutawaranai
junjou na kanjou wa karamawari I love you sae ienaideiru my heart

nagaku nemureani yoru ga kimi e to omoi
sore wa koi na n desu to sasayaku yo
tomedonaku katari nakeru yureru todou wa
binetsu majiri no tameiki e to kawaru

give me smile and shine days kimi no smile de
itetsuku yoru samusa no mo good koraerareru

kowareru hodo aishitemo san bun no ichi mo tsutawaranai
junjou na kanjou wa karamawari i love you sae ienaideiru my heart

mannatsu no ame no you ni kawaita suhada uruosu kimi no egao ga mabushikute

Give me a smile and shiny days, kyuu ni sumasanaide
donna ni konnan de nankan na kabe mo koeru kara

dore dake kimi wo aishitara kono omoi todoku no darou
mitsumerareru to ienai kotoba ga chuu ni mau
hanarereba hanareru hodo itoshii hito da to kizuku
motomereba motomeru hodo ni setsunai kyori wo kanjiteru my heart

moshi mo kono ude de dakishime-aeta nara
dore dake kimi wo aishitara kono omoi todoku no darou
yume no naka de wa tashikani ieta hazu na noni
kowareru hodo aishetemo san bun no ichi mo tsutawaranai
junjou na kanjou wa karamawari I love you sae ienaideiru My Heart

Ya sabéis que si queréis participar sólo tenéis que mandar vuestras votaciones, bien por email a: *curro2@wanadoo.es* (con "anime top 30" en el subject) o bien por carta corriente y moliente a: Manuel Ortega C/Zabaleta 16. 1ºC. Madrid 28002 (indicando por algún lado Anime Top 30, también). Podéis mandar hasta 30 canciones (preferentemente sólo temas vocales); no hace falta que sepáis el título completo: si no lo sabéis, nos decís dónde la habéis oído (por ejemplo: El tercer ending de **El Guerrero Samurai**) y la *Base de Datos Celestial* y el *Oráculo de Okinawa* averiguarán el nombre de la canción. Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel Ortega (AKA Curro)
curro2@wanadoo.es

Entrevista con... COMICVIA

Comicvia... Comicvia... ¿qué es Comicvia?
Comicvia es una web especializada en el cómic y rol, aunque hay muchas cosas más. Sobre todo es un lugar donde encontrar todo aquello que los amantes del cómic y rol necesitan, porque si no nos se lo buscamos.

¿Cómo nace Comicvia?
Eso tiene una respuesta bastante sencilla, nace como consecuencia de una cena entre dos personas (Lápiz Plateado e Inspiral). Planteamos la idea y hacemos la maleta a la cabeza todo fue rodando. Cuando empezamos a contar la idea poco a poco se fueron uniendo al grupo nuevos X-Fan y recientemente se han incorporado dos nuevos X-Fan de rol.
Los objetivos con los que planteamos hacer esta web y que siguen siendo nuestra guía son: primero divertirnos, segundo apoyar a los autores españoles y tercero lograr que los amantes del manga, el cómic y el rol se diviertan tanto como nosotros con la web.

Hmmm... y... con esos nombres... ¿cómo esperáis que alguien os tome en serio?
En serio... Hmmm, mira no se si nos tomarán en serio o no, lo importante es que nos divertimos y la seriedad no está en los nombres, sino en que cuando nos piden algo no paramos hasta encontrarlo.
Hasta en los temas más serios hay que buscar la parte lúdica y desde luego el manga y el cómic la tienen.
Por cierto que el resto de los X-Fan son: Silent Girl, Cabletron, Garfhunter y Mago Chele. Originales al menos hemos sido.

¿Qué pensáis del manga en España?
Hay un artículo amplio en la web sobre este tema, pero realmente de extractarlo. En primer lugar hay demasiadas prevenciones por parte de algunos padres respecto del manga al considerarlo un género violento, y de todo hay, pero más violencia hay en la televisión y nadie lo critica, creemos que lo de la violencia es un mito. En segundo lugar las críticas hacia el dibujo uniforme o la creencia de que el manga es un cómic malo, aquí simplemente decir a los detractores del manga que lean cualquier comic de Ryoichi Ikegami y luego opinen del dibujo o que lean Adolf y opinen con criterio. Finalmente, salvo algunas cadenas (como TV3 Canal C., Buzz y otras privadas) la televisión presta escaso interés al anime, salvo a series como Pokémon o Digimon, es decir manga kodomo, ya es hora de que empiecen a pensarlo. Y para las editoriales (aunque ya se están viendo cambios), sería bueno sorprender con obras manga más adulto (y no me refiero al Hentai), algunas como Adolf o Ikkyu son dignas de aplauso.

¿Qué contenidos específicos hay para los otakus?
La palabra que lo describe es muchos, actualmente son más de 100 las series de manga que están en el área de personajes (Rurouni Kenshin, Raika, Adolf, Capitán Harlock...), en cuanto a los autores del manga no habrá menos de 100 y por supuesto los grandes maestros (Shirow, Osamu Tezuka, Ryochi Ikegami, Clamp, etc...) en foro exclusivo para otakus, un diccionario de términos manga, la encuesta "elige manga", un club del coleccionista donde pueden pedir incluso manga en japonés y mucho más.
Y todavía tenemos más proyectos de futuro, que de momento no vamos a contar (que no nos pisen las ideas).

¿Y para los frikis?
Si entendemos por Friki los lectores del cómic, hemos de decir que no disponen de menos oportunidades que los otakus. Frank Miller, Mike Mignola, Alan Moore o Kirby son tratados con frecuencia en nuestra web. Los amantes de superhéroes y mutantes tienen información de muchos personajes (y más que vamos a añadir). Y para el que quiera conocer las novedades más importantes del mercado sólo tiene que pasar por el área de monográficos.
Por si eso es poco, la check list, la ginkana donde pueden ganar cómics gratis, el foro del cómic, el chat de comicvia... No puedo enumerar todo lo que hay, sería muy largo.

¿ Cómo seleccionáis los contenidos a incorporar?
Eso es lo más fácil, primero incorporamos los mangas que mejor conocíamos, en segundo lugar los que nos han ido pidiendo en el apartado de sugerencias y después en base a la encuesta "elige manga", ya que vamos a tratar de incorporar todos los mangas que aparecen en la encuesta (no veas el trabajo que nos espera).
Siempre que alguien nos pide información de un manga en sugerencias, tratamos de proporcionarle la misma en un plazo no superior a una semana, de momento lo vamos consiguiendo, en todo caso ninguna petición queda sin respuesta.

Mmmm... y... cómo decir esto... ¿Lo hacéis de verdad para y por el aficionado o no es más que otro "portal" cuyo único motivo real son las pelas que dan las visitas?
De momento no hay ni un duro de publicidad y nuestro objetivo como mucho es llegar a financiar el hosting (que lo pagamos de nuestro bolsillo) y la compra de material, pero no mucho más. Todos los que estamos en comicvia tenemos trabajos remunerados y de momento no queremos cambiar.
Si un día comicvia diese dinero, no lo dudaríamos, haríamos más y mejores concursos, y por supuesto se nos iría para que Jordi empiece a trabajar haciendo cómic y cobrando en vez de hacerlo.

La idea de la encuesta Elige Manga ¿cómo nace?
César, el presidente de la asociación Otaku de Castellón, nos mandó un mail felicitándonos por el artículo. El manga en España visto por un Otaku y nos proponía que hiciésemos algo a favor de los aficionados del manga. Después de dos e-mail, conjuntamente decidimos lanzar la encuesta "elige manga", nos pusimos manos a la obra y dos días después estaba en la red.
Al principio el nivel de respuesta fue más bien escaso, aparecía la encuesta en nuestra web se fue poniendo en marcha

importantísima y necesitamos que la gente siga votando. Las editoriales están interesadas en los resultados y algunas cadenas de televisión también. Ya hemos contactado con ellos, así que ¡Ánimo, a rellenar todos la encuesta! (*N.d.L.: Ya la pusimos hace un par de meses, pero os la volvemos a poner*).

¿Por qué nuestros lectores deberían visitar vuestra web?
Esa respuesta es fácil, porque tienen toda la información que busquen y lo que no esté que nos la pidan en sugerencias y se la conseguiremos. El apartado de sugerencias sirve incluso para peticiones de cosas que luego no se publican, hasta la fecha las hemos conseguido todas, aunque suponemos que llegará alguna imposible.
Una de las más curiosas nos pedía el argumento de un anime que no habíamos visto y no sabíamos que existía, bueno pues manos a la obra a documentarnos, acabamos encontrando información en ingles, le hicimos la traducción del texto y se lo mandamos conjuntamente con la página de la web donde lo encontramos. También nos han pedido varios mangas en japonés y siempre les hemos podido remitir a la librería que los tenía. Pero también hay imposibles como la fotografía de Shirow que no hay manera de encontrarla.

Ya puestos a dar ideas: ¿Por que no hacéis un concurso de preguntas chungas? El que os haga la pregunta que no podéis contestar gana. Eso sí, preguntas reales, nada de preguntar el apellido de soltera de la abuela de Shirow.
[illegible] foro.

Con frecuencia en vuestra web se hace referencia a Nitro y en el programa de radio es raro que no salga vuestra web ¿Qué relación tenéis con el programa?
[illegible] conocimos a dos profesionales de la radio cuyos objetivos eran parecidos a los nuestros. Nos vimos un día y a partir de ese [illegible] Nitro.

Y con los demás gremios, especialistas, programas, revistas, etc, ¿qué tal os lleváis?
[illegible] tratado mejor que bien, incluso nos hemos sorprendido de cómo nos reciben. Creemos que en este mundo lo mejor que podemos hacer es ayudarnos entre los que queremos que el cómic y el manga mejoren en el país. No damos nombres porque me olvidaría de algunos y seguro que se me enfadarían, pero son muchos los medios que nos han tendido la mano para darnos información y material.

Por cierto, ¿y esa leyenda que cuenta que uno de los integrantes de Comicvia fue capaz de seguir el ritmo de bebida de nuestro ilustre Lázaro Muñoz, conocido borracho donde los haya? ¿Es que no sois frikis sino gente relativamente normal con gustos socialmente aceptados?
Esa leyenda es cierta y fue más allá de la bebida, ya que hubo sesión de PlayStation, una buena cena, y muchas risas. La verdad es que somos gente normal, lejos de aquellos que hacen que los padres se sientan orgullosos de los hijos, no vamos siempre vestidos de negro ni desmelenados. Simplemente nos gusta el cómic y el rol, tener amigos, salir de copas y divertirnos, y cuando toca ser responsables, pues eso, a hacer de personas serias.
En cuanto a lo de la leyenda, sólo cabe esperar que se repita pronto, aunque algunos de los asistentes a la misma deberían mejorar su juego en PlayStation y aprenderse los mandos. Desde aquí un saludo a los otros compañeros de cena y diversión de aquella noche, los presentadores del programa Nitro.

Por último, contadnos algún proyecto de futuro.
Hay varios, pero de momento sólo vamos a adelantar alguno, vamos a crear un nuevo área llamado Medios en el que queremos poner los avances [illegible]
Ese es sólo uno de los proyectos, hay otros muchos, pero de momento no podemos avanzarlos.

Pues muchas gracias por estar aquí con nosotros y recordad: www.comicvia.com

ENCUESTA MANGA

Los compañeros de Comicvía (www.comicvia.com) están realizando una encuesta a nivel nacional para ayudar a las editoriales a saber qué es lo que quiere el aficionado. Ante semejante iniciativa, no podemos sino apoyarla reproduciéndola aquí para ayudar a que puedan participar también los aficionados sin conexión a internet. Así que ya sabéis, sólo tenéis que bien fotocopiar este apartado, bien directamente escribir todo en un folio aparte y enviarlo a: Comicvía - Gran Vía 641 5º - 08001 - Barcelona
Los datos necesarios son:
Nombre:
Dirección:
Provincia:
¿Te parece suficiente el anime emitido por televisión? (Sí o no)
¿Qué series de anime te gustaría que se emitiesen por televisión?

¿En qué horario? (Por favor especifica una hora concreta)
¿Qué series de manga te gustaría que se publicasen en nuestro país?

¿Prefieres leer manga de derecha a izquierda (como en Japón) o de izquierda a derecha (como siempre se ha hecho aquí)?

¿Qué OVAs o películas te gustaría que se pusieran a la venta en nuestro país?

Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

SEX-PHILES

Pese a que en el tema del hentai España siempre ha estado bien servida, muchos son los insaciables que quieren más y más. Por supuesto, uno de los mayores filones está en internet, pero claro, está el problema de siempre: Internet es algo muy famoso y conocido, pero los que tienen conexión útil son todavía clara minoría en la sociedad actual. Solución, también la de siempre: Yankilandia.

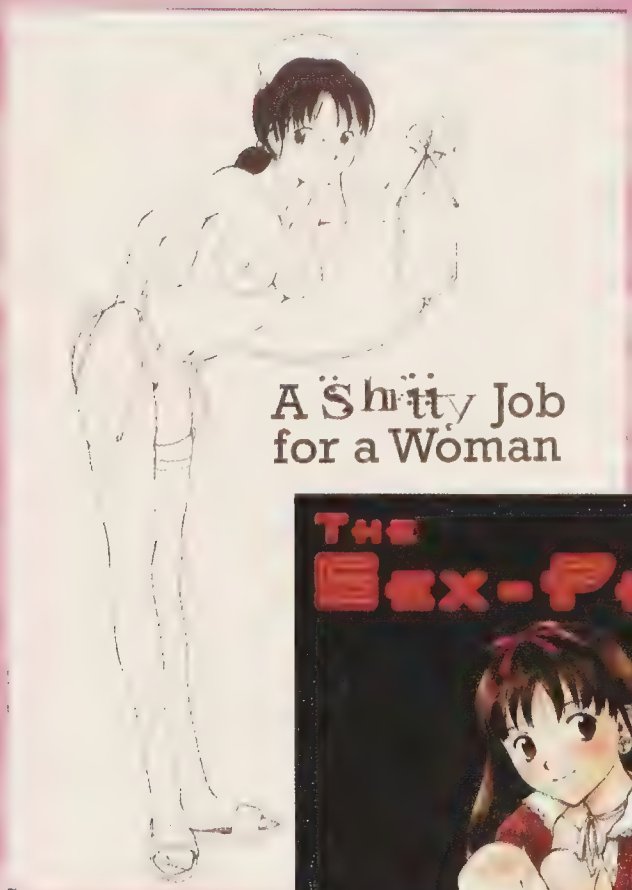
Estados Unidos es un país muy grande, con mucha oferta, y con el que tenemos muy buenas vías de comunicación. También en el cómic (hecho que debemos sin duda agradecer al cómic de superhéroes, para que veáis que no todo tiene que ser disputas entre los géneros), lo cual lleva a que en muchas tiendas especializadas pueda adquirirse material de todo tipo.

Y entre todos esos tipos está, cómo no, el hentai. Es algo que conocemos bien, pues muchos son los títulos que llegaron a nuestras tierras gracias al éxito cosechado allende los mares (aunque todavía quedan obras consagradas como **Bondage Fairies**). Sin embargo, todavía es descorazonador el número de buenas obras

que apenas son conocidas por aquí. Y para eso estoy yo aquí, para corregir esa injusticia con al menos uno de esos títulos, uno de los muchos de Eros Cómix, el magistral **Sex Philes**.

Sex Philes es una de esas obras que rápidamente destacan por contar con eso tan solicitado por los fans: La ausencia de censura. Sí, amigos, nada de manchas blancas, negras ni de colores, nada de cuadros, píxeles o tramas difuminadoras, aquí las cosas se muestran tal cual, sin tapujos ni disimulos.

Lo cual, unido al magistral dibujo de *Benkyo Tamaoki* (quien acaba de ser elegido uno de los mejores dibujantes eróticos de Japón), hace que la obra sea sin duda atractiva a más no poder (no olvidemos que en este tipo de manga la imagen es lo que manda). El dibujo es de trazo limpio y cuidado, claro, definido, y brillante. Además, trata de guardar, en la medida de lo posible, todo parecido con la realidad permisible (no olvidemos que es un manga, y además uno guarro), así que no será en las páginas de **Sex Philes** donde encontremos fluidos corporales como para regar un campo de setas, miembros masculinos más dignos de llamarse martillos



pilones que penes y pechos que muy bien podrían confundirse con balones de playa (y encima de los que desafían claramente las leyes de la gravedad). No, en **Sex Philes** las cosas van a ser relativamente normales, engordadas para hacerlas agradables a la vista, pero siempre relativamente dentro del campo de lo posible.

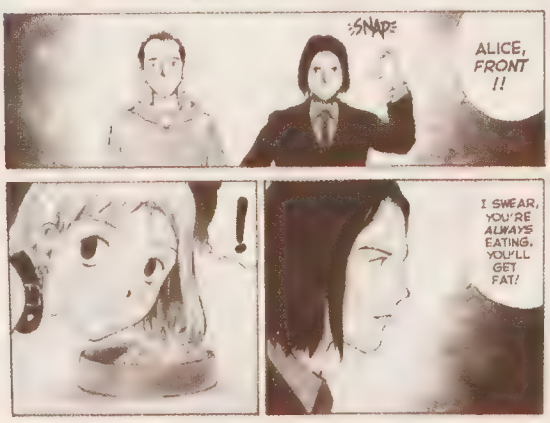
Quizá lo único achacable al impecable grafismo del autor son los fondos. O mejor, dicho, la ausencia de los mismos. Cuando los pone son magníficos, pero ya sea por las prisas, ya sea porque en este tipo de cómics lo que importa es lo que importa (es decir, las figuras humanas y no el resto) el caso es que son muy abundantes.

En cuanto a la historia, intentaré no extenderme mucho porque sé que eso no os interesa y que vuestro deseo es que termine pronto para dejar más espacio a las imágenes (que me temo que serán muy suaves por eso de que Minami también se la leen muchos niños, pero os aseguro que no hay problema en este título, las páginas son explícitas y muy fuertes, de las que seguro que os encantan), pero es que no puedo dejar de comentar la amplia variedad de temas que aparecen en las páginas de **Sex Philes**.

Con un esquema de historias autoconclusivas, el abanico de posibilidades es bastante amplio, con historias desde románticas y tiernas hasta crueles y despiadadas. Desde el sexo por el sexo al amor más puro y limpio. Es cuestión de buscar lo que quieres.

Y vale, ya termino, os dejo con estas sugerentes y sin duda atractivas muestras de este manga que, si os lo curráis un poquito, podréis conseguir sin problemas en vuestra tienda habitual (ya digo, son páginas expresamente suaves, pero **Sex Philes** no es precisamente un título "light").

Isadora



¿Eres otaku o dices que lo eres?

Hace ya algún tiempo que quería escribir esta carta, pero no me he decidido hasta ahora, cuando mi cuerpo y mi alma otaku han estallado, ya estoy harto, hasta el gorro, hasta los #$%$··", me siento avergonzado de la "hermandad" otaku que hay en España, estoy muy enfadado y escribir esto no me va a ayudar, pero tal vez cambie la mentalidad de mucha gente, y eso sí que me ayudaría a calmarme.

Y mi enfado no es para menos, últimamente han vuelto ha cerrar varias series manga que a mi parecer se merecerían ser éxito de ventas. Me estoy refiriendo a series como **Edén**, **Arms**, **OZN**, **Tokyo Babylon**, y podría seguir mencionando una tras otra, tras otra... Curiosamente todas las que he mencionado han sido publicadas por Planeta, lo cual no quiere decir que ellos tengan la culpa de eso, sino que todo lo contrario, ellos han hecho el esfuerzo de publicar series de autores desconocidos, series que a lo mejor no tenían un buen dibujo, pero que aun así eran (y son) grandes mangas, ellos se arriesgan por presentarnos a autores nuevos, se esfuerzan en hacer crecer el manga abriendo las puertas a autores desconocidos en España (mi más sincera enhorabuena y mis mayores agradecimientos a Planeta). Y como ya he dicho, no es la única editorial que cierra series, porque Norma también lo hace, con la diferencia de que ellos apenas se arriesgan con nuevos autores, ya que sólo lo hacen una vez cada milenio, para intentar hacerse notar.

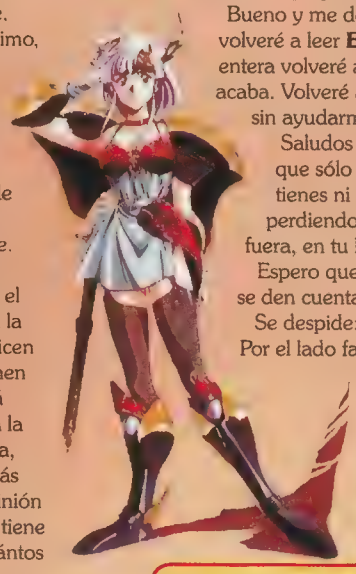
Y os preguntaréis: ¿si las editoriales no tienen la culpa de los cierres de esas series, quién la tiene?; pues bien, l@ tenéis delante de vuestras narices cada vez que os miráis al espejo, sí, sí, tú que dices ser un gran aficionado/a al manganime. ¿Sabéis cuál es el problema? Pues que todos van a la librería y ven las novedades de turno, si el autor es desconocido y la portada no llama la atención es muy difícil que ese manga llegue a sus manos; en el caso de que la portada llame la atención del que la ve, seguro que lo levanta, lo abre, lo ojea un poco y, por último, mira el nombre del autor, si le suena lo compra, de lo contrario el manga volverá a la estantería, con el resto de ejemplares. En muy raras ocasiones alguien compra un manga sin conocer al autor o viendo un dibujo "malo" (aunque yo preferiría decir no tan bueno, porque ¿quién sería capaz de dibujar un cómic de nosécuántas páginas manteniendo la misma calidad en todo el cómic? Aunque no sea una calidad deslumbrante. Seguro que más de uno se está poniendo colorado de vergüenza ahora mismo por haber llegado a pensar que el dibujo de algún que otro cómic es malo). Así llegamos a la conclusión que me fastidia, que la mayoría de los que dicen ser grandes otakus sólo compran aquellas series que tienen un autor/a conocid@, sin ir mas lejos, el exitazo que está teniendo **I"s**, tan sólo se debe al nombre de *Katsura*, y a la inmensa cantidad de culos que se ven por todo el manga, porque nadie me puede negar que la historia es de lo más repetitivo y aburrido que te puedas encontrar. En mi opinión *Katsura* es un autor que ya ha perdido la imaginación y tiene que vender a base de eso, de enseñar culos; ya que ¿cuántos salían en **Video Girl**? Tan pocos que apenas te dabas cuenta, y es que ésa sí que era una historia original, aunque pasando a ser repetitiva llegando a cierto punto.

Luego también están los que dicen ser otakus, pero que sólo conocen "Gokuh", les enseñas otra cosa y te dicen "eso no es manga", son aquellos que han visto la serie trescientas mil veces y la siguen viendo cada día, y sin embargo luego ponen **Capitán Harlock** y cambian de canal porque les parece antiguo.

Y ya no sé si reír o llorar, y es que estoy harto de que tan poca gente le dé oportunidades a los mangas desconocidos o con un dibujo no tan bueno, a lo mejor luego tienen la mejor historia que hayas leído nunca, o se hagan tan entrañables que no puedas quitarte de la cabeza a ese protagonista tan simpático y que tanta gracia te ha hecho.

En el número 13 de **Minami** venía el cupón para las votaciones de los premios del Salón del Cómic, y yo, sinceramente, no sé si votar, como mejor manga publicado en el 2000, a **Raïka**, **Edén** o **Arms**, mangas que no son ni de lejos número uno en ventas, pero que son sencillamente geniales, con unas historias que te atrapan desde el primer número, pero que claro, como la mayoría de la gente no llega a comprar nunca ese número uno, no llega a ser atrapado en ningún momento.

En fin, lo único que puedo hacer es resignarme a esperar a que algún día esas personas que dicen ser otakus compren al menos el primer número de los mangas, seguro que más de uno tendría que llegar a final de mes como yo, comprando algunos cómics de ese mes, alguno del mes anterior y dejando otros para el mes que viene, y al final sin una sola peseta en el bolsillo. Te sientes derrochador, te sientes mal porque piensas "ya no podré ir al cine a ver esa película que tantas ganas tenía de ver, no me queda un duro" (a mí me está pasando con **Faust**), pero luego llegas a casa, estás aburrido y qué haces, jugar a la consola no, que pican los ojos cuando llevas mucho rato; ver la tele no, que sólo echan anuncios; pues ya está, coger una de esas series que hace tiempo que no lees, que tienes ahí en la estantería que empieza a doblarse del peso de los cómics, lo coges haciendo un gran esfuerzo porque está todo a presión, lo abres y empiezas a leerlo de nuevo, descubres algunas cosas de las que no te diste cuenta la primera vez que lo leíste, entiendes hasta el último punto de la trama de ese cómic, y piensas: "jó qué guay, anda que no tengo cómics guapos". Vuelves a dejarlo en la estantería y ves lo bien que queda, tu pequeño altar de manga, ¡oh! genial.



Bueno y me despido ya que con todo esto creo que volveré a leer **Edén**, aunque claro, como no se publicó entera volveré a quedarme con las ganas de saber cómo acaba. Volveré a enfadarme y escribir otra carta seguirá sin ayudarme.

Saludos a todo aquel que de verdad sea otaku; y al que sólo diga que lo es, lo siento por ti chaval/a, no tienes ni idea del fantástico mundo que te estás perdiendo, así que ya sabes: "la verdad está ahí fuera, en tu librería especializada".

Espero que esta carta haya servido para que muchos se den cuenta del verdadero sentimiento otaku.

Se despide:

Por el lado fanático **Ashram Parn**; uno que sí es otaku.

Y por el lado más fanático todavía **Angel Algar Muñoz**, uno que llega a fin de mes con la soga al cuelloy con la mirada asesina de sus padres clavada en el cogote que dice una y otra vez: "derrochón, derrochón,..."

¡Bah! Qué se le va a hacer si soy feliz ¿eh?

Nota: Desde que en **La Opinión de Lázaro** del número 10 salió publicada la carta de *Usako*, varias sois las que nos habéis escrito para dar los datos de tipos peligrosos que rondan los correos. Lamentablemente, por varios problemas legales no podemos publicar una "lista de indeseables" como muchas pedís. De verdad que nos gustaría, estamos con vosotras, pero no podemos, en serio que lo sentimos.

Todo lo más, prevenir al sector femenino contra alguien que vive en Granollers, que suele utilizar bastante los corazoncitos en sus cartas y cuyo nombre empieza por V. Alguien que por lo visto se mueve mucho, porque sois varias las que nos habéis hablado de él (y no bien, precisamente).

Nos hacemos viejos. Las cosas cambian... O no.

Me estoy haciendo vieja. En un par de meses cumplo 19. Sí, más de uno suspiraréis deseando volver a vuestros 19 (sí, *Gran Lázaro*, ahora no disimules, pero seguro que tienes muchos más de los que juras haber cumplido ;) (*NdL: Eto... ¡pero si mi edad es uno de los mayores secretos del mundillo!*)). Pero es que para mí ya son muchos. Y cuando digo muchos, son MUCHOS. Pero es que son muchos más cada vez que compro Minami y me pongo melancólica (como ahora).

¿Desde cuándo mi faceta friki se gasta el dinero en fanzines (de poca calidad pero mucho empeño y esfuerzo, todo sea dicho), CDs <<vale-un-cojon-pero-si-no-me-lo-compro-me-muero>>, películas <<vídeo cabrón, si te comes otra cinta te mato>> y mangas <<por "NORMA" (¿pilláis el doble sentido?) y porque me sale de los huevos, dejo de publicarte>>? Pues el año no lo recuerdo pero por esas épocas me hacía llamar "otaku" y "friki" sólo era el *José Luis Moreno*.

Mientras que por esos años la salida a la venta de "**Akira**", "**El puño de la estrella del norte**" y "**Dominion**", la posibilidad de encontrar el "**The World**" de *A. Toriyama* o la aparición de MangaZone o Tsuzuki al grito de < ¡Vaya! ¡Llevan portadas a "todo" color > eran hechos dignos de montar una fiesta, ahora, todos los meses, puedes encontrar Minami en el kiosco de tu barrio (más o menos).

Es cierto que yo, entonces, tenía unos 10 años y comprarme el "The World" supuso mucha insistencia y un atraco a "lágrima armada" al bolsillo de mis padres. Ellos flipaban. Claro que fliparon más todavía cuando, al volver de comprarlo con mi tío (el único que se dignó a acompañarme), entré en casa diciendo que quería aprender japonés.

También es cierto que alucinaba cada vez que leía los artículos de *Cels Piñol* en la página final del **Dragon Ball** (serie blanca; ni amarilla, ni azul, ni verde, ni ostias... ¡¡serie blanca!!) ¿Cómo podía alguien saber tanto sobre "manganime"? ¿Cómo podía interesarle eso a un adulto? ¿Cómo podía ser que alguien trabajase en eso? Es más... ¡¡¡Yo de mayor quiero ser *Cels Piñol*!!! (Hay que tener en cuenta que yo, con 10 años, era un poco ingenua (como todos), pero hoy en día sigo sin dudar de la enorme sabiduría del *Gran Cels Piñol*).

¿Hoy? "Hoy" he madurado (o eso se supone) y me doy cuenta de que no es cuestión de ser "adulto" o no. Pero no he sido yo la única que ha madurado. También lo han hecho los fanzines y las personas que curraban (o mas bien "se lo curraban") en ellos; ahora, y aunque sigue habiendo fanzines con pocos medios, la mayoría vienen, casi, con la calidad de un tomo de enciclopedia.

Bueno, y qué decir de l@s articulistas: su locura y "salidez" post-adolescente han madurado en una locura y "salidez" casi totalmente adultas.

Incluso podríamos decir que han madurado las tecnologías con los "cederrones" y la "internés" (como dicen en mi pueblo) ¡Ahora se editan hasta DVDs!

Sin olvidar la maduración de ciertos medios: ¡¡larga vida al Bakuchiku, *senpai Alís*!!

Pero hay 3 puntos negros que no han madurado con respecto a nuestro tema (casi podríamos decir que van pa'trás como los cangrejos): la sociedad en general, las televisiones públicas y semi-privadas y... el 99'9 % de las editoriales.

De la primera era de esperar puesto que no somos un país con demasiada tradición de cómics, ni cine de animación, y a mucha gente le cuesta darse cuenta de que no todos los "dibujos animados" son "**Los Fruitis**" (gracias a dios - -U) Pero aun así, todo se andará, tiempo al tiempo.

De los segundos... ¡Bueno! En sus tiempos cometieron tantos crímenes (principalmente la "cadena amiga: con amigos así, para que quieres enemigos") que no sé si queda algo en lo que cagarla y que resulte original (si no acordaos de nombres como *Johnny*, *Sabrina*, *Federica* o... ¿"*Dinai-wan*"? ¿realmente es más sencillo para un niño "*Dinai-wan*" (no tengo ni p.i. de cómo se escribe) que *Ukyo*? Pero bien - suspiro - hay que tener en cuenta que son "pocas" cadenas (sobre todo entonces) para entretener a todo un país con todo tipo de gente... y que conste que no intento disculpar a nadie, sólo que si me enzarzo con ellos esto se puede hacer eterno...

Pero ¿y las editoriales? Ahora parece que se confirman los rumores: ya no más publicación de **Ranma ½**. Vale, pero es que hace años fue **City Hunter** y **KOR** y... (la lista es interminable) ...y así hasta el 2001. Y no quiero hablar de las chapuzas que han hecho [**Ranma ½** editado por "Planeta-de-los-simios", 1ª parte, nº 1, página 14, 1ª viñeta, 1º bocadillo (de tortilla de patatas) "LEGGO, ERES TONTO" (y playmobil gilipollas); y así un larguíísimo etc.]

En cierta forma entiendo que si algo no vende se "cierre", pero es que todo tiene un límite. ¿No sería mas fácil publicar 2 series en lugar de 3 y con el dinero que sobra hacer algo de publicidad, una mayor distribución, extorsión, amenazas o algo por el estilo?

No sé, no soy una experta, es que estoy cabreada... ¡¡Y mucho!! Sólo es mi experiencia personal y mi opinión, pero estoy segura de que hay más gente que piensa como yo, en caso contrario... acepto contra-respuestas que estén bien razonadas (hernan_mes@yahoo.es (*NdL: O mejor aquí en la revista, que para eso estamos, y que todo el mundo lea vuestra opinión*)). Los que sólo insultan os lo podéis guardar porque eso lo puedo hacer yo solita (*NdL: O mejor (again), escribidme a mí, que a mí me mola eso de que me insultéis*).

Muchas gracias y que el "**Gran Tezuka**" os acompañe.

Fdo: ¿**Ma-chan**? ¿**Maria.es**?
Todo depende de cómo se mire.

SIN TÍTULO

¡Un aprensivo del yaoi! Vaya, cuando leí en Minami el artículo de una especie de paranoico declarando su repulsión al yaoi me dije: "¡Bueno, sí! ¿Pero está acertando?". Resulta que afirma que a las mujeres no les gusta el yaoi por regla general; consideraría preocupante que no fuera cierto, y creo que de hecho no lo es. Admitámoslo, los tíos tenemos un problema con las mujeres: en su mundo imaginario ven cómo tíos maricas se montan historias mucho más apasionantes que la que formamos los heterosexuales.

No parece que busquen historias típicas; cuando se trata de alcanzar el último grado van directamente a la homosexualidad masculina (algo así también nos pasa a los tíos con las "lesbis"). En el fondo hay que admitir que unas historias cuidadas y morbosas (por lo que te puedas encontrar) esconden una cierta calidad; por lo que comparto preocupación viril con ese tío por si el yaoi triunfa en España. Sin embargo, también me gustaría encontrar un poco de preocupación por la variedad en las formas porque el yaoi incluye técnicas propias: ¡A ver si los autores manga incluyen personajes morbosos que dejen obsoleto al yaoi! Aunque creo que ya se consigue con "**Marmalade Boy**", entre otros. Porque *Yuu* es marica, ¿verdad? Sin lugar a dudas es un personaje al que le pega mucho el yaoi.

Por todo lo que digo espero que, a pesar de todo, el yaoi triunfe en España; aunque por poco tiempo. Sólo lo justo para que genere una oleada de nuevas ideas en el mundillo español. Y es que el macho ibérico ya ha experimentado que el cambio de orientación sexual por parte del actor jamonero de las pelotas de oro podría llevarle a un Oscar (*NdL: Esto son referencias a películas españolas, concretamente a* ***Jamón Jamón*** *y* ***Huevos de Oro***. *Mejor aclararlo porque creo que nuestro amigo* JuanMa *no sabe que el 75% de los frikis no llega más allá de* ***Matrix*** *y* ***Star Wars*** *(Por cierto, todo esto de la opinión de* Matsuyama *sobre el yaoi y tal no es que esté olvidado, es que lo estoy retrasando por todo lo que me estoy riendo en internet, pero ya está preparado todo el tema, con jugosos artículos al respecto)).*

Juan Manuel Dato
jmdr1@alu.um.es

Nota: Visto que muchos de vosotros nos enviáis las opiniones y textos escritos a ordenador, os agradeceríamos mucho que nos los mandaseis directamente en un disquete (sólo valen 5 duros, y además os ahorráis la tinta de impresora), así nos facilitaréis mucho el trabajo y, para qué vamos a engañarnos, aumentaréis la probabilidad de que vuestra opinión sea elegida.

LA OPINIÓN DE LÁZARO

Abro nueva etapa en mi sección. En términos interneteros se llamaría "off-topic", es decir, nada que ver con el tema que se supone se ha de tratar. Dicho de otro modo, voy a hablar de cosas que no tienen absolutamente nada que ver con el manganime. Sin embargo, esto de los "off-topic" está más o menos aceptado, ¿por qué? Pues porque cuando se usa suele ser para comentar cosas muy interesantes. Es decir, que no tienen que ver con el tema principal pero se presumen lo suficientemente interesantes como para que a la gente no le importe ese "comentario fuera de lugar". Y eso es lo que creo, que aunque lo que voy a comentar no tiene nada que ver con el manganime, es lo suficientemente importante o interesante como para que a la gente no sólo no le importe, sino que incluso lo agradezca.

Hablemos de "eso"

"Si lo haces de pie no te puedes quedar embarazada porque por la fuerza de la gravedad los espermatozoides no pueden subir"
"Por una mamada te puedes quedar embarazada, porque los espermatozoides son tan pequeños que pueden atravesar las paredes del estómago y llegar nadando hasta el óvulo"
"¿Pero qué dices?, si era la primera vez, y además por si acaso cerré los ojos, así que es imposible que me haya quedado embarazada"
"Me la llevé a casa, pero como no tenía condones y como no estaba muy seguro de ella decidí hacérselo por el culo para que así no me pudiera pegar nada"

Curiosas frases, ¿verdad? Si sabéis algo de sexo, entenderéis lo disparatadas que son, si no, entonces realmente os hace falta leer este artículo. Las tres primeras las oí de chicas de 16 años, lo cual hasta cierto punto es comprensible (aunque igualmente preocupante), pero la última se la oí a un ingeniero superior de 25 años, alguien supuestamente con mucha cultura, lo cual hizo que sonase mi señal de alarma: si después de todas las campañas de información y de los tiempos que corren todavía hay gente que cree esas cosas es que algo estaba mal.

Después sólo tuve que oír de cuando en cuando los programas esos de radio que hay en lo que resuelven dudas o pasarme un par de meses seguidos en mi ONG encargándome del teléfono de consultas sexuales para ver que en este país todavía es enorme el número de gente que no tiene NI IDEA de todo esto del sexo. Y como sabemos que uno de los sectores con menos actividad sexual es el de los frikis, creí que sería una buena idea hacer este artículo, ya que una vez que en un foro de internet comenté todo esto con un par de colegas mucha gente escribió agradeciendo la información. Así pues, por el principio. Ah, sí, ya sé que esto no es una revista médica ni nada de eso, aun así, os garantizo que la información es verídica y real, y podéis confiar en ella tanto o más que la que viene en guías sexuales o compendios médicos.

"**La primera vez no puedes quedarte embarazada**" FALSO. Por supuesto que puedes quedarte embarazada la primera vez. Lo de la primera vez es más una norma social que real, su único fundamento es el himen, una membrana muy fina que tienen las mujeres en su aparato sexual que se rompe con la primera penetración, dando lugar en ocasiones al sangrado. Pero:
a) No siempre sangra, ni siempre llega intacto a la primera vez, se puede romper antes por muchísimas causas (tampones, montar a caballo, gimnasia muy violenta, masturbación...). Es decir, que eso de que la primera vez tienes que sangrar también es falso, puede ocurrir, pero también puede no ocurrir.
b) Los espermatozoides no entienden de primeras veces, ellos siempre van a lo suyo, que es fecundar el óvulo, sin saber si son los primeros o los que hacen la vez 537.

"**Hay fechas seguras, y si estás con la regla es imposible quedarte embarazada**" FALSO. Y aquí atención porque eso de "es una fecha segura" lo he visto en varios mangas y animes (y no necesariamente hentai, recordemos la peli **Shin KOR**). No existen fechas seguras. Vale que hay unas fechas con más riesgo que otras, y que hay fechas en las que efectivamente es casi imposible quedarse embarazada, pero NO, y repito, NO EXISTE NINGUNA FECHA TOTALMENTE SEGURA, el ciclo menstrual es algo demasiado irregular y poco fiable, y se han dado casos de ovulaciones extra y de embarazos aun teniendo la regla.

"**El mejor método anticonceptivo es el preservativo**" CIERTO A MEDIAS. Es muy seguro si se manipula bien (se debe manipular con las manos limpias, no sea que se hayan tocado el pene y los dedos puedan contener espermatozoides). Quizá el más seguro sea la píldora, pero para que una chica la tome se tienen que dar ciertas condiciones, y desde luego no es habitual si la chica no tiene pareja estable, por lo que procurad llevar siempre en el bolsillo o bolso una gomita, que para las cosas esporádicas es lo mejor que hay. De todas formas, no estaría mal que buscaseis a alguien que os pueda informar de primera mano de todos los métodos existentes, como el DIU, los antiespermicidas y un largo etcétera (explicarlos todos aquí alargaría demasiado el artículo). Pero vamos, el más seguro, sencillo y fácil de adquirir es el preservativo.

"**Pues si un preservativo es seguro, me pongo dos y así seguridad total**" FALSO. El rozamiento entre ambos y la posibilidad de presión por parte de aire que haya quedado entre ambos multiplica las posibilidades de rotura, de manera que es más seguro un solo condón que dos.

"**El preservativo es la mejor manera de prevenir las enfermedades de transmisión sexual**" CIERTO A MEDIAS. El mejor preventivo es, evidentemente, no hacer nada, pero como de eso no se trata, ciertamente el preservativo es el mejor. Pero cuidado, que no es seguro al 100%, se han dado casos de transmisión de SIDA aun con el preservativo puesto, así que vale, es relativamente seguro pero tampoco hagáis mucho el loco.

"**Si la sacas antes de eyacular no hay peligro de embarazo**" FALSO. Eso de la "marcha atrás" es de los métodos más inseguros que existen. Aparte de por la fuerza de voluntad que requiere, que muchas veces lleva a que el chico se "relaje" si se piensa que son "fechas seguras", vale que si se saca antes de la eyaculación hay pocos espermatozoides, pero es muy probable que haya, y por pocos que sean puede haber fecundación, Los espermatozoides no salen sólo con la eyaculación, por ejemplo en ese liquidito lubricante que segregan los chicos con la excitación puede haber bastantes.

"**Si lo haces de pie... Si lo haces con los ojos cerrados... Si de verdad amas a la persona con quien lo haces... es imposible quedarse embarazada**". TODO FALSO. Un polvo es un polvo, si hay orgasmo masculino en el interior de la vagina las posibilidades de embarazado son totales y reales sea cual sea la posición, las tendencias políticas, la hora del día o incluso la marca de cerveza que te hayas tomado antes.

Con esto creo que termino con los tópicos, vamos con los avisos generales. Por ejemplo, mucho cuidado las chicas si usáis cremas lubricantes y/o vaginales, pues algunas pueden atacar el látex de un preservativo y debilitarlo facilitando su rotura. Si forzosamente necesitáis una crema, buscad alguna (preguntad en farmacias o al médico) que no esté contraindicada, es decir, que se pueda utilizar sin peligro cuando se mantienen relaciones con preservativo.

Si sois de los que practicáis sexo anal. por preferencia, por necesidad fisiológica, porque sea más seguro o por lo que sea, recordad la higiene. Antes y sobre todo después, porque supongo que a nadie ya sea chico o chica se le habrá ocurrido hacerle una mamada a alguien que te acaba de encular (aunque en las pelis porno sí lo hagan, pero son pelis), pero quizá alguna chica que practique sexo anal con su chico/novio/amante sí que le haya dejado "intercambiar agujeros" sin preocuparse mucho. Pues preocuparos porque podéis pillar una infección del carajo. Así que nada. si os gusta ese tipo de sexo recordad tener siempre a mano un buen baño.

A la hora de hablar del alcohol... cuidado tanto chicos como chicas (tradicionalmente y yendo al tópico sobre todo las últimas) porque el beber mucho lleva a hacer cosas de las que luego te arrepientes. Especial cuidado los chicos porque demasiada bebida dificulta mucho el "levantamiento de la tienda de campaña".

El tema de las infecciones es otro de los importantes. Ya he dicho que aun con el preservativo hay riesgo (aunque desde luego menor), pero si lo hacéis "a pelo" el riesgo es seguro y total (salvo milagro) en los sexos vaginal o anal. En el oral hay mucha controversia, hay quien dice que sí, hay quien dice que no... En general se suele decir que si el que lo hace no tiene heridas en la boca ni el que lo recibe en su sexo no tiene por qué pasar nada, y en cualquier caso el mayor riesgo siempre es para el que lo hace (el que lo recibe siempre está más seguro). En cuanto a besos, son en principio seguros (bueno, se dio una vez un caso de contagio de SIDA por un beso, pero fue porque ella se acababa de hacer una ortodoncia y él se acababa de cepillar los dientes, con lo que ambos tenían las encías abiertas, es decir, es muy raro que por un simple beso te pueda pasar nada relativamente serio).

Por último, la pregunta del millón: **¿Qué hago si se nos rompe el preservativo?** Vale, tranquilos, lo primero es conservar la calma (sí, ya sé que eso es jodido, soy el primero al que se le vino el mundo encima la primera vez que le pasó, pero hay que conservar la sangre fría porque si no es peor), especialmente los chicos, que siendo un poco cabroncetes sólo tenéis que preocuparos de que os hayan pegado algo (de nuevo sí, ya sé que también os preocupáis por ella, pero tengo que ser práctico en el artículo o me ocupará mil páginas), así que si es vuestra novia o estáis seguros de la chica, os toca el papel de héroe seguro y tranquilo que lo va a arreglar todo, porque a ellas el fantasma del embarazo las va a dejar ligeramente histéricas (seguro que hay excepciones, pero yo no me he encontrado ninguna, y ojo, no es una crítica, es normal que te entre un ataque). Bien, una vez se descubre todo y se asume lo que ha pasado, es muy sencillo, debéis acudir al Centro de Atención a la Salud más cercano, allí contáis lo que ha pasado y lo más seguro es que os receten la conocida "píldora del día siguiente", que no es más que una dosis masiva de la píldora anticonceptiva que os provoca una regla inmediata. ¡¡OJO!! Que nadie crea que ya se lo sabe por leer esto o porque ya le haya pasado una vez, cada chica es un mundo y cada situación y fecha difiere, así que SIEMPRE al Centro de Atención a la Salud. Es gratuito (o debería serlo), se supone que está abierto las 24 horas y normalmente no hacen preguntas porque como mucha gente que va es sin que sus padres lo sepan las preguntas normalmente sólo espantarían a las parejas (especialmente a las chicas, que son las que prácticamente nunca pueden contárselo a sus padres), así que podéis ir tranquilos. Y tampoco os agobiéis por las prisas, en teoría desde el momento de la relación hasta la implantación del óvulo fecundado (en caso de que haya habido fecundación) pasan tres días, así que más o menos tenéis esas 72 horas de tiempo (bueno, calculad menos, y en cualquier caso no os confiéis, vale que no tengáis que dejaros las pelas en el taxi o la vida conduciendo la moto/coche a 120 por la ciudad, pero tampoco os vayáis tranquilamente a casa diciendo "bueno, mañana").

Y de momento no se me ocurre nada más. Creo que he hecho un repaso bastante completo (joder, 12000 caracteres, el equivalente a 3 páginas de Minami y a unas 5-6 de otras revistas), pero de todas formas si alguien tiene alguna duda o piensa que me he dejado algún dato importante que por favor me lo comunique.

Lázaro Muñoz
Licenciado en Biología
lazaro@aresinf.com

¿Pero qué le has visto?

En un principio había pensado en hablar sobre el Salón del manga y el terrible caso de la invasión del Cosplay cuando se me ocurrió que seguramente todo el mundo habría tenido la misma idea, así que no tuve más remedio que buscar un tema distinto. Y lo encontré en la sorprendente capacidad de seducción de los personajes de las series de manga y anime. O, dicho de otro modo, más claramente: hay que ver lo mucho que ligan, los condenados (y también las condenadas).

Empecé a pensar en el tema al leer en la Minami de hace unos meses un artículo dedicado a **Saber Marionette** en el cual, hablando del protagonista (*Otaru*, creo) se decía: "Como mucho enchufado del manganime, a pesar de no tener ninguna habilidad ni talento ni encanto personal, todas están locas por sus huesos" <vale, "todas" y "locas" aparecían con @, pero en Green Wood no usamos esos inventos modernos>.

Pensadlo un poco y comprobaréis que tengo razón. Da igual la de defectos que pueda tener un personaje, que tratándose del protagonista (o la protagonista, porque tampoco las chicas se salvan) siempre atraerá sorprendentemente la atención de los miembros del sexo opuesto... Y algunas veces del mismo, pero esa es otra historia muy distinta...

Volviendo a lo nuestro, a pesar de haber hablado en otras ocasiones del realismo y la "humanidad" de los personajes de manga y anime, esta disfunción emocional es una de las cosas que me recuerda que, después de todo, sólo se trata de obras de ficción. Más que nada, porque no consigo entender qué especial característica posee cierta gente para ser merecedores de tanta atención, que es aquello que me preguntaba al comenzar el artículo.

De hecho, si lo pensamos bien, en vez de virtudes, lo que poseen en realidad es una carga de vicios bastante evidentes. Vamos a echarles un vistazo:

Envidia. Aquí habría que entenderlo como celos. En su mayoría, todos los chicos y las chicas del anime son extremadamente celosos. Unos buenos ejemplos serían los protagonistas principales de **Ranma ½**: *Akane Tendô* y *Ranma Saotome*. Como ya sabéis bien, los dos (a veces "las" dos) se sienten terriblemente celosos de su pareja, hasta el punto de usar la violencia física. Hablando más en general, es curioso que sólo sean las chicas las que empleen la fuerza contra sus novios (o similares) a base de martillazos, patadones, golpes de mesa, puñetazos... Tal vez será porque, desde un cierto punto de vista, que una chica pegue a un chico "tiene gracia" y el hecho contrario, no. Habría que pensar en ello. Y tampoco vendría mal detenerse un poco en lo extendido que está en el manganime ver los celos como una señal de amor...

Ira. Ver lo que he dicho antes sobre los celos y la violencia. Teniendo en cuenta lo tranquilos que suelen ser los japoneses, resulta curioso ver lo coléricos que son los personajes que ellos han creado. ¿Admirarán a la gente con poca paciencia?, pregúntome dudoso. Supongo que no, pero en fin...

Lujuria. El vicio por excelencia de los chicos. Sea más o menos acentuado, todos se sienten atraídos por el mayor número posible de muchachas. Como muestras tenemos a *Ryo Saeba* (**City Hunter**), *Chicho Terremoto* (**Chicho Terremoto-Dash Kappei**), *Ataru Moroboshi* (**Lum-Urusei Yatsura**) y un amplio etcétera. En el campo "hentai", este rasgo está potenciado en historias que nos hablan de adolescentes que, locamente enamorados de una chica, no tienen el menor reparo acostarse con cualquier otra moza que se cruce en su camino (no, *Lázaro*, no puedes poner ninguna nota). Sin embargo, a ellas ni se les pasa por la cabeza "montárselo" con otro chico que no sea el amor de su vida. Ay, qué fácilmente se ve de qué pie cojean...

Gula. Este defecto, al contrario que el anterior, no se ve aquejado de discriminación sexual. A la hora de engullir, engullen tanto ellas como ellos. Tal vez será esa la razón por la cual *Reena* y *Gaudy* (recordad, de **Slayers**) parecen estar hechos el uno para el otro. Nadie más en su sano juicio aguantaría a una pareja que se fundiese tres cuartas partes del presupuesto familiar en comida.

Pereza. Ya que hemos visto la envidia como celos, podemos entender la pereza como apatía. Es muy curioso que una chica tan impasible como *Rei Ayanami* de **Evangelion** sea tan atractiva para tanto otaku (quizás es por eso). Por el lado masculino, lo más parecido que tenemos, aunque no llegue al nivel de ella, está en **Marmalade Boy** y se llama *Yuu Matsura*. Éste es el chico al que parece que le da lo mismo ir que venir, enamorarse que desenamorarse. De acuerdo que los dos tienen grandes razones para ser así, pero eso no impide que haya plantas mucho más dinámicas y fascinantes que ellos dos.

Podría pasarme hablando así cientos y cientos de páginas, pero creo que es el momento de llegar a alguna conclusión (vale, lo reconozco, me acabo de pasar de caracteres). Es evidente que todo el mundo tiene sus fallos, pero lo peor es que la mayoría de los arriba mencionados cuentan con muy pocas virtudes que equilibren la balanza a su favor. Como mucho presentan cierta atención, preocupación y sinceridad para con el resto de los personajes, sí. Pero precisamente el resto de los personajes demuestran exactamente los mismos sentimientos, y no se comen un rosco, demontre.

Jaime Ortega
kgw@ole.com

SEGUIMOS SOÑANDO

- ...ha costado su tiempo pero has terminando cogiendo mi punto de vista sobre las revistas. Déjate de cosas cutres y ve a por Newtypes y Animages. Son más grandes, más bonitas y cunden más. Ahí no hay los curiosos caprichos de la naturaleza que encontramos aquí: seres intermedios entre empresario capitalista devorador de mercado a cualquier precio y aficionado más o menos cultivado.

El Camino Perdido del Otaku

Hace más o menos un año escribía yo un artículo titulado "¿Se hacen los sueños realidad?" del que ahora me llega respuesta. Por cosas del retraso en la distribución (un GRAN retraso, todo sea dicho) l@s lectores/as hispanoamerican@s ahora están leyendo ese artículo mío. Hablaba yo hace un año de un canal de TV chileno, emitido por cable, llamado **ETC TV**, dedicado a emitir íntegramente, 24h al día, 7 días a la semana, 52 semanas al año, Anime. No animación, sino anime japonés. Un sueño para tod@s los otakus españoles, ¿no? Pero nos escriben (no sólo a mí, sino a la revista, como pudisteis leer hace un par de meses) y nos cuentan desde Chile que no es oro todo lo que reluce.

Nos cuentan que sí, que el canal existe, que emite anime, que es todos los días, que emiten simultáneamente **Dragon Ball, Z** y **GT**, que hay series para todos los gustos, pero que no está muy allá. Que el canal no vale para casi nada, vamos. Que no merecía la pena ni comentarlo. Que pa´ qué me meto, poco más o menos. Y todo esto me lleva a preguntarme: ¿yo escribo en algún dialecto extraño y desconocido que hace que algunos entiendan cosas COMPLETAMENTE distintas a las que yo pienso, pienso que he escrito? Yo juraría que escribía y hablaba en español, vamos. He leído y vuelto a leer mi artículo y lo único que he encontrado que no fuese verdad es incluir **Rurôni Kenshin** entre las series que emite **ECT TV**; es decir, de casi 20 series que cité me equivoqué en una. Mea culpa. Lo siento. Gomen nasai.

Pero de lo demás... ¡pues estoy de acuerdo conmigo mismo! ¿¡Cómo no estarlo!? Se quejan de un canal temático como el que llevamos años reclamando en España (con perdón). Se quejan de que me quejo (valga la redundancia) de la edición y doblaje de las series, cuando es malísimo y sonrojaría a cualquier profesional del medio (actores de doblaje, directores, traductores, etc). Se quejan de los modismos que usamos en Minami cuando en realidad esta revista que tenéis en las manos es española, editada en España y para público español. ¿Cómo nos vamos a poner a usar modismos, dichos o palabros del otro lado del charco? ¡Nuestro público principal no nos entendería ni palabra! Vamos a ser serios, por favor.

Volviendo al tema del canal en sí, vuelvo a repetir que yo sigo soñando con algo parecido en nuestras televisiones. Quitando los canales normales "abiertos", que nos ofrecen poca esperanza, nos centramos en las llamadas "plataformas digitales", que son mucho más flexibles y adaptables a los gustos de la gente (o eso dicen). Los canales BUZZ y Locomotion, a través de Vía Digital (y bueno, quizá ahora también el Canal C; de Canal Satélite), son los que mayor porcentaje de anime emiten y son también los que mayor apuesta por los productos japoneses están realizando. Hacen presentaciones de programación en los salones y esas cosas. No de manera muy decidida, claro, no vaya a ser que tengan éxito. Junto a ellos están Fox Kids y Cartoon Network, dos cadenas internacionales a las que les da los mismo emitir anime que jotas, pero como coincide que **Pokémon**, **Digimon** y derivados arrasan, se han decidido a sacar alguna cosilla más. Aunque la verdad, para emitir **Escaflowne** como lo hacen (censurada, mutilada, con la maravillosa música de *Yoko Kanno* reducida a la mínima expresión) mejor que pasaran, pero bueno.

Personalmente nunca me he creído que no hay mercado para el anime aquí. Siempre he pensado que el problema era, primero, la falta de voluntad, y segundo, la falta de profesionalidad. Voluntad para esperar diez segundos a que los productos cuajen, que algun@s a los cinco ya estaban echando el cierre. Profesionalidad para no fiar toda la política de novedades a lo que tres frikis dicen en una mesa redonda de un salón. Simplemente hay que decir: señores, tenemos un buen producto... pues vendámoslo bien. El anime es un buen producto que sólo necesita una buena "plataforma" para venderse. Seguimos soñando con un canal, como del que se quejan nuestr@s amig@s chilen@s, que se dedique a emitir anime y sólo anime. Encender la tele y ver desfilar a *Goku*, a *Ryo*, a *Minami*, a *Minmay*, a *Pikachu*, a *Spike*, a *Usagi*, a *Kyoko*, a *Lina*, a *Kenshin*, a *Yawara*, a *Conan*, a *Yuu*... Un buen sueño, ¿no?

Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel Ortega
(A.K.A. Curro)
curro2@wanadoo.es

La palestra

El SINDROME ANA ROSA QUINTANA

Leed con atención...

MARMALADE BOY

"LA FAMILIA CRECE"

Y ahora leed este otro artículo:

conseguido con MMB el mayor exito de su carrera hasta el momento. ¿Y como lo ha logrado? Encontrando la fórmula que normalmente conlleva todo obra con aspiraciones a best seller: historia original, personajes bien definidos, tanto física (diseño) y psíquica (personalidad) como argumentalmente, buen dibujo y, sobre todo, buena capacidad para transmitir lo que se está intentando decir.

Se ha recopilado en 8 tomos de la colección Ribon Mascot Comics, de la misma editorial, la Shueisha. Si queréis y tenéis interés en ello en el futuro publicaremos los ISBN originales.

En mi modesta opinión, en MMB, Yoshizumi Wataru consigue transmitir muy bien los sentimientos de cada personaje. Cuando lo leemos, tenemos la impresión de estar dentro de la cabeza de cada uno de ellos, comprender cómo piensan, lo que nos hace caminar por la historia, una historia muy bien conducida, de una manera elevada, casi podríamos llamarlo "divina", pues siempre conocemos todo lo que pasa por la mente de cada uno.

Concretando, los personajes están bien definidos, se nos muestran de forma real y cercana, y se mueven por una historia bien contada. Sin embargo, la historia no pasa por ser el mero marco donde se desarrolla el verdadero argumento: la evolución de las relaciones y sentimientos de nuestros protagonistas.

Creo que estoy teorizando demasiado, dando por supuesto que ya conoces la serie. Aunque esto es bastante probable, mi obligación pasa por la de resumir en breves trazos cuál es el argumento principal de este manga.

Todo comienza cuando

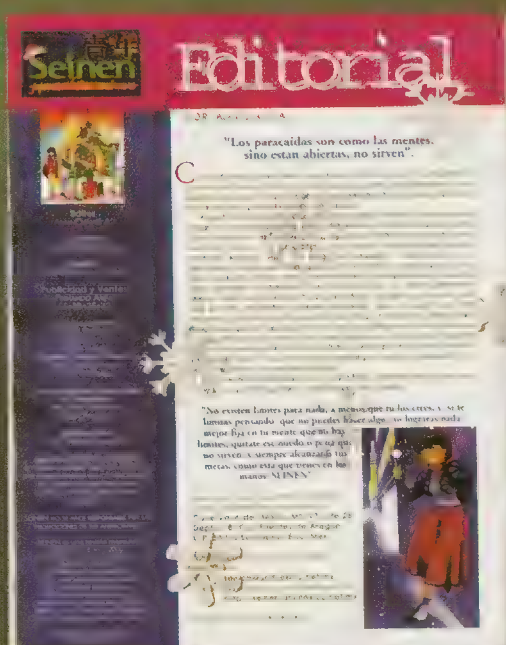
Sin duda, tras leer ambos pensaréis: Caramba, el segundo es una clara copia del primero. Y eso es lo que parece, pero, si miráis las fechas de publicación veréis que el primer artículo apareció en una revista de enero del año 2000, mientras que el segundo apareció en una revista de enero del año 1999. Es decir, el segundo artículo es el original.

Todavía recuerdo cuando uno de nuestros colaboradores del otro lado del charco nos envió esas páginas a través de internet, casi no podía creerlo: Era el artículo que Rafa Galindo escribió sobre Marmalade Boy para nuestro ya lejano número 0 de Minami2000 casi literal, apenas habían cambiado unas pocas expresiones.

Rápidamente nos pusimos en movimiento. Sabíamos (y sabemos) que en muchas páginas web se están publicando nuestros artículos sin permiso, en algunos casos incluso el pirata se permite decir que el artículo es suyo, pero esto era pasarse, esto era una publicación escrita y que se vendía al público, así que mandamos un mail a la revista. En beneficio de la mencionada, la mexicana Seinen, decir que su editor rápidamente respondió y una vez le demostramos el plagio puso todo de su parte para arreglarlo. O al menos eso dijo, pues a día de hoy ya hace más de un mes de eso todavía no hemos podido comprobar si, tal y como prometió, publicó una nota de disculpa en la revista por el copieteo descarado. También es cierto que las noticias que llegan son que dicha revista ha desaparecido, no sé...

El caso es que Sudamérica en general y México en particular no dejan de sorprendernos. El mes [illegible] de nuestro especial Hentai. Ahora tenéis ante vosotros el descarado plagio de uno de nuestros artículos (Ana Rosa crea escuela). Seguimos diciendo que es alentador ver que te imitan, copian y que siguen tu estela, pero con moderación, una cosa es lo que hacen aquí en España y otra animaladas como las vistas.

¿Que qué es lo que hacen aquí en España? Muy sencillo, veréis, pese a las críticas que esta revista ha sufrido, sufre y sufrirá por parte del colectivo de frustrados, amargados y reprimidos lo cierto es que Minami supuso una clara innovación en el mercado de las publicaciones de manga/anime. Rompimos todos los esquemas, aportamos numerosas ideas y en general revolucionamos el tema. Nunca jamás una publicación a gran escala había hecho lo que hizo Minami, nunca antes se habían roto tantos tabúes de golpe, se habían usado ciertos estilos literarios, se había tenido tan en cuenta al lector... En definitiva, nunca antes se había hecho algo como Minami, de forma que se estableció un nuevo estándar, el público cambió sus preferencias ante esta ráfaga de aire fresco, y al resto de publicaciones no les quedó otra que adaptarse o desaparecer. De manera que ahora todas las demás revistas siguen nuestra estela, el estilo y camino que creamos, de forma que esto del plagio es más común de lo que pensáis, lo que pasa es que no siempre es tan evidente como en el caso mostrado, pero si sabéis leer y ver bien de verdad, y no sólo superficialmente, os daréis cuenta.



INTERNET

¡Bienvenidas de nuevo! *Hitomi*, *Key*, *Harlock*, *Shinji*... son algunos de los personajes que tendremos el placer de encontrar este mes navegando por la Red. Y es que, teniendo como tarea reseñar sagas como la de **Tenku no Escaflowne** o **Captain Harlock**, entre las demás series que componen el número de este mes, no tenemos tiempo ni para una introducción mínimamente prolongada. ¿Empezamos?

Tsubasa no Kami: An Escaflowne Movie Shrine

Una página en inglés digna de ser mencionada la primera. Dedicada por entero al mundo alternativo de **Tenku no Escaflowne** existente en **A Girl in Gaia**. Tsubasa no Kami cuenta con una breve reseña de la película y una sinopsis si cabe bastante extensa que incluye comentarios, anécdotas y datos curiosos del filme. Para completar, podemos escuchar la banda sonora en formato MP3, ver una completísima galería de imágenes, consultar un amplio FAQ y contactar con la webmaster. Tsubasa no Kami es un site personal cuidado al extremo con un diseño simple, cómodo y atractivo.
http://www.lizard.net/Escaflowne/

Romance Escaflowne Page

Hitomi Kanzaki y *Van Fanel* son los protagonistas indiscutibles de esta página dedicada a ellos y a un romance que, si bien pudo existir, nunca se llegó a consumar. En Romance Escaflowne Page podemos consultar información tanto de *Hitomi* como de *Van* y del resto de personajes principales de **Tenku no Escaflowne**; de la historia que los envuelve, el manga y la película. Para las interesadas en decorar su computadora y adquirir material adicional se incluyen secciones de multimedia, fondos de escritorio... y para completar: FanArts y FanFics, un club y un foro. Todo ello en nuestro idioma.
http://www.geocities.com/Tokyo/Market/9008/

La Leyenda del Capitán Harlock

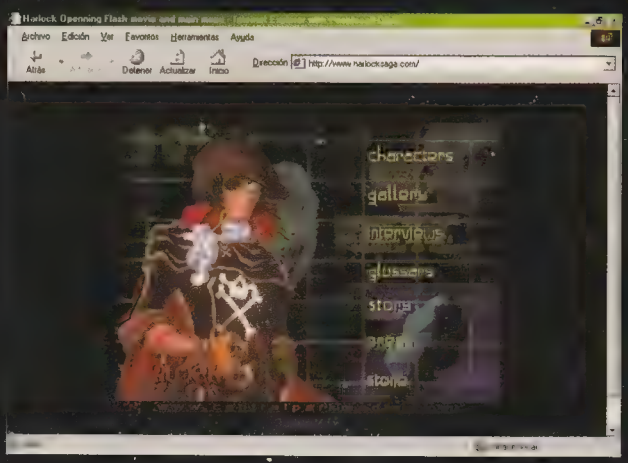
La obra cumbre de *Leiji Matsumoto* tiene cabida en una página sin muchas pretensiones a nivel de diseño que, sin embargo, nos muestra gran cantidad de información dividida en secciones clave con títulos que no serán nuevos para las lectoras más asiduas: Historia, Personajes, Galería, Multimedia, Autor, Películas y Enlaces. El universo del **Capitán Harlock** queda concentrado en esta pequeña página web en castellano que os permite, además, votar a vuestro personaje favorito.
http://www.harlock.es.org/

Cygnus Captain Harlock Page

En inglés. Destacable por su sección de descargas, que cuenta con vídeos (formato real media), música (formatos WAV y MP3), letras de canciones, galerías de imágenes... además de obligadas secciones de sinopsis y descripción de personajes. Como otras tantas veces, un complemento a las demás webs de la misma temática que reseñamos este mes.
http://cygnus.simplenet.com/anime/harlock/

Official Harlock Saga Site

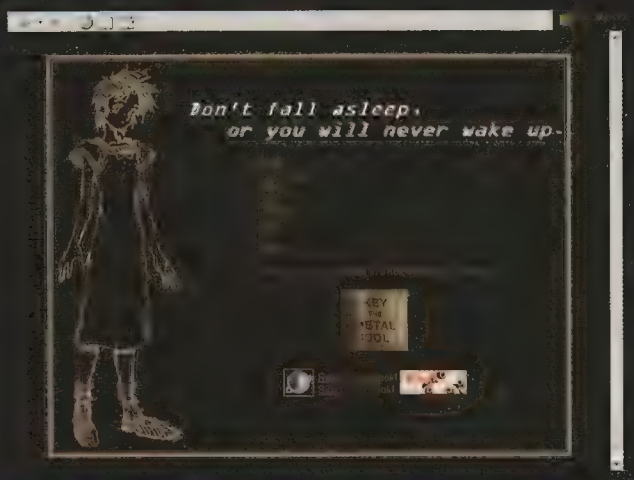
Nos centramos ahora en **Harlock Saga**. Con un contenido en apariencia breve (secciones dedicadas a personajes, galería de imágenes, entrevistas, glosario, un acercamiento a la historia y una tienda on-line) y el sello de "oficial" bien visible en todo momento, Official Harlock Saga Site es el sitio más recomendado para recoger información de primera mano si una tiene los conocimientos mínimos de inglés y quiere conocer más a fondo este clásico basado en El Anillo de los Nibelungos.
http://www.harlocksaga.com/



Key: The Metal Idol

De nuevo, una web donde encontramos secciones de lo más explícitas: Acerca de, Personajes, Historia, Encuestas, Opiniones, Música, Links, y la posibilidad de contactar con la webmaster. Con **Key: The Metal Idol** como serie a la que rendir su atención, esta página en inglés nos permitirá conocer un poco mejor, si cabe, a la joven ídolo robótica que tenía que conseguir 30.000 amigos.

http://www.flyingteacup.com/key/



AnimeZoneX: La Zona del Anime en Argentina

Una página que sólo cabría reseñar como espectacular. AnimeZoneX incluye reseñas de series, galerías, dossiers, noticias, guías de horarios, clubs otakus, multimedia, links... Un centro de encuentro afincado en Argentina del que podéis sacar mucho partido.

http://www.geocities.com/animezonex/animezonex.htm

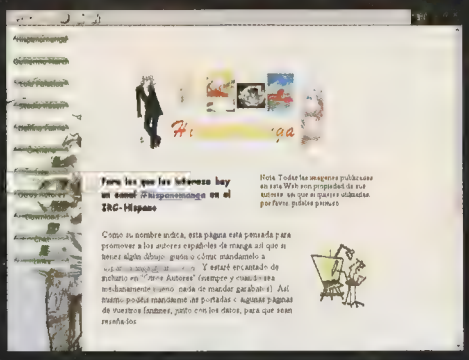
Ragabash's Anime WinAmp Skins

Cerca de una veintena de temas diferentes relacionados con el manganime y el rol se dan cita en los skins (pieles) del reproductor WinAmp disponibles en esta página. En el rincón con el que Ragabash cuenta dentro de la Red encontraréis trabajos realmente destacables en los que la creadora ha puesto su talento, esfuerzo y empeño. A destacar las secciones dedicadas a la obra del estudio *CLAMP*.

http://gwei.org/skins/index.html

Como siempre y antes de dar la sección por terminada, aprovechamos para reseñar brevemente las proposiciones que algunas de vosotras nos habéis enviado vía correo electrónico. Son:

Hispanomanga



Un título que indica de una forma acertada el contenido de la página mantenida por Eitanso. En ella aparecen de forma breve parte de la vida, obra y (en ocasiones) milagros de dibujantes que muchas de vosotras ya conoceréis por el ámbito en el que se mueven, el más cercano al vuestro: el panorama nacional. Nombres de la talla de *Studio Kôsen*, *Guillermo March* o *Delfina Palma* se dan cita con demás nombres conocidos y nuevas promesas en esta web con posibilidad de navegación en castellano e inglés con o sin frames.

http://es.geocities.com/hispanomanga

La Web de Rei Ayanami

Historia, Personajes, EVAs, Ángeles, Imágenes, Música, Videos, FanArts y FanFics, Merchandising, Skins de WinAmp... un completo compendio sobre el mundo de **Shin Seiki Evangelion** que ha llegado a nosotros gracias a Rei Ikari, una de nuestras lectoras. Aún en construcción, ya es posible visitar algunas de las secciones del site. Por supuesto, está en nuestro idioma.

www.geocities.com/neoevangelion_rei

ClubDOMO

Hebert Gutiérrez cambia el guión y nos propone echar un vistazo a ClubDOMO, un foro de opinión en el que ha llegado a participar y (¿quién lo dudaba?) armar jaleo el mismísimo jefe. ClubDOMO cuenta con un montón de subsecciones que engloban distintos campos como el manganime, los videojuegos, el modelismo... Sin duda es una buena opción para todas aquellas que quieran probar algo diferente. ¡Esperamos más propuestas como esta!

http://server6.ezboard.com/jclubdomo

Panime

Todas habréis notado la nueva sección sobre series que se están publicando en USA. Es parte de un acuerdo con ciertas compañías y nos llega a través de Iván Oro, jefe de la página de Panime, un site que deberíais visitar (está en nuestro idioma).

http://panime.cableonda.net

Así, sin más, damos por terminada de nuevo la sección de Internet. Nos vemos el mes que viene en la Vasta e Infinita Red con nuevas propuestas tanto por nuestra parte como por la vuestra. ¡Os esperamos!

CJ González "Krestas"
krestas@terra.es
www.aresinf.com/minami

Hola, soy Pakouji Milá. Bienvenidos a Gran Hermanotaku, bienvenidos al final (refinitivo, de verdad de la buena, palabrita del Niño Jesús) de la vida otaku en directo. Este mes se desvelará, por fin, el ganador de la presente edición de Gran Hermanotaku (más que nada por y para los miles de manifestantes que se concentraron en las puertas de la redacción de Minami exigiendo un final más entendible). Pues eso, aquí estamos en el plató del programa, con todos los concursantes que han pasado por el mismo sentados en las gradas y con Asuka y Kenshin aún encerrados en la casa... ¿Quién será el ganador? ¿Será el concursante que elija tu corazón? ¿O será el concursante que haya recibido más votos? ¡Damos comienzo a la final de Gran Hermanotaku!

[Quienes no Caen, Hermanotaku]

Pakouji: Hola chicos, ¿qué tal estáis?
Utena (al lado de Ranma y Akane, esta última con cara de muy mala leche): Pues bien, dentro de lo que cabe...
Pakouji: Oye Yuu, ¿y ese cambio de look a qué se debe? Parece que te has pasado un poquillo cortándote el pelo ¿no?

...s mi extraño don por ...ue cae en mis brazos.
...Corre!
...): Yo también, pero no me aprietes ...zando el medallón del instituto en el ...
...to es el amor! Snif... Estoy emocionada. ...a estallar de felicidad! Snif, snif.
...vor, Usagi, no des la nota otra vez que la ...

...! ¡Oh, no! ¡¿qué es esto?! ¡Mi corazón está a punto de generar un nuevo cetro!

Todo el mundo está expectante mirando a la coletuda levitando a cinco palmos del suelo a la vez que empieza a sonar la típica melodía sailormunera. Del pecho de *Usagi* ...*Mika* y *Yuu*.

Pakouji: ¡Dios, qué desastre! Los de seguridad, que se la lleven por favor.
...pochoio-lunar. Es que me molo a mí misma.
Ryo (pensando): Eso... eso... ¿Eso era un consolador? Uff, qué ...nivel de azúcar en sangre...

Bueno, después de este deprimente espectáculo y antes de ...

Gokuh: Esto... Señor Pakouji Sobera. Yo ya ag... del público y el del 50%, por lo tanto me q... comodín de la llamada, ¿verdad? ¿Lo puedo ... para telefonear a Chichi que se fue al baño con Lina y todavía no han vuelto. Lo peor es que entre ellas no hay muy buena simbiosis...
Pakouji: Ejem, mejor vamos al resumen...
Gokuh: ¡Pero yo estoy en mi derecho! ¡No es justo!

Los primeros días con *Asuka* y *Kenshin* en la casa fueron muy aburridos. De hecho, apenas se dirigieron la palabra. Por más que le poníamos canciones de Pimpinela (que a *Kenshin* le fascinaban) para levantarse, no tomaban ejemplo del dúo musical. En esta escena vemos a *Asuka* tirada en el suelo, leyendo un número muy atrasado de Minami (edición japonesa). *Kenshin* descansa acostado en un sofá.

[illegible]
morreado alguna vez con una piva?
[illegible]
lo...
[illegible]
Kenshin: ¡¡¡¿Qué?!!!
Asuka: Venga, hazlo por mí, tío
[illegible]
un favor que te hago... que conste ¿eh?

[illegible]
mejor que el que le dio a *Shinji* en el piso de *Misato* hace mas de un [illegible]
cara de *Asuka*...

[illegible]
tocado la pasta de dientes?!!

[illegible]
"¿pasta de dientes?, ¿y eso qué es? ¿eso existía en el siglo XIX?"

[illegible]
convincentes en sus papeles. Mirad:

[illegible]
loca de primerísima calidad, chuletones con rebozado de aceite del Tireless! ¡Barato, barato! ¡Amos Maríaaaa!
Kenshin: ¡No! ¡No entres en mi corazón! ¡La ley de extranjería de mi [illegible]

Volvemos a plató...

[illegible]
los otros 15" está siendo todo un éxito...: Háblanos un poco de él.
Iori (al lado de Ichitaka): Pues, o sea, que ha sido todo un best-
[illegible]

anuncio de compresas que lo flipas, o sea.
Ichitaka: Además, Pakouji, me gustaría decir pública [illegible]
estamos enfadados contigo y con tu nueva sección-pr [illegible]
Para tu información, está embarazada de mí. ¿Vale [illegible]
Pakouji: Ey chaval, no te pases ¿eh? Además en ese [illegible]
tampoco quiero entrar, eso lo habláis con mi abog[illegible]
Ichitaka: ¿abogao? ¡¿Y qué abogao?!
Pakouji: El que tengo aquí colgao... Pero a ver, Ior[illegible]
oiga las pataditas del niño? Es que me hace ilus[illegible]
Iori: Sí, con buen rollito y tal, nos llevaremos chu[illegible]
que, te lo juro por mi entrada en exclusiva de la p[illegible]
Compañeros firmada por Kimi, guay súper que [illegible]
soy una, o sea, puta ¿OK?

Del vientre de *Iori* se oye una lejana voz [illegible]
decir: "¡Dagonbabocho, te lo juro, o sea, súpeee, [illegible]
mami o sea, dlagonbabochoo, por Blas, Kulotsur[illegible]
súpeee!"

Pakouji: Mmmm... Pues yo diría que es de Láza[illegible]
[illegible]
Iori: Uy, dejad[illegible]
juro, esperad... ¡Sí parece que me viene un antojo [illegible]
chocolate!

Volvemos a los resúmenes...

Asuka se despierta y se apresura a despertar a *K*[illegible]
tienen que limpiar un poco la casa (el olor a tinta [illegible]
samurai ni se mueve, empieza a agitar la cama.

Asuka: Venga, pordiosero, que tenemos que lavar... [illegible]
está... ¿dónde se habrá metido el fideo gallo éste?

Asuka se dirige al baño y entra justo cuando *Kenshi*[illegible]
hacia el suelo y empieza a reír a carcajadas...

Kenshin (cogiendo velozmente una toalla): Sí, sí, ¿y de qué se supone que te ríes?
Asuka: Ajajaja, ja, je, ja... Pffffff, ja... ¡Ay que me meo toa! Ja, ja, jaaa... ¡Si casi la tiene más corta que la discografía de los Three Lights! ¡Y encima invertida!

[illegible]
unas bragas bordadas con el dibujo de un pingüino. Las muestra a cámara...

Kenshin: Mirad hasta qué punto llega su pasión por los pingüinos.
[illegible]

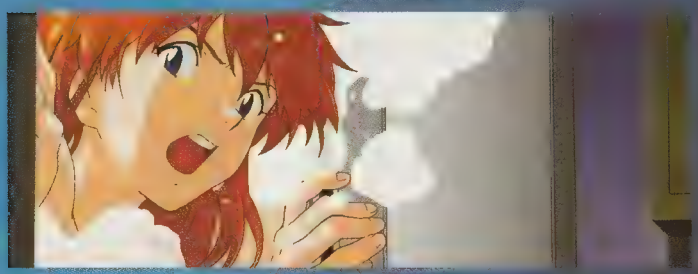
HUMOR

esto es demasié pal body...
Asuka: Grrggg...¡Deja mis braguitas, pordiosero de picha invertida! ¡Te mato! ¡Te voy a cortar las pelotas! ¡Esta me la vas a pagaaaar!

Por la noche, antes de irse a la cama *Kenshin* confiesa a *Asuka* que el sólo ha venido a participar por el dinero, que le hace mucha falta, por motivos personales. La piloto lo mira mal y le dice que es un hipócrita y que no espere ganar... Porque la ganadora va a ser ella, aunque le promete que le comprará ropa nueva al vagabundo en un acto de caridad, pues se cambia menos de traje que Jordi Estadella en Audacia.

Y hasta aquí los mejores acontecimientos del mes. Iniciamos ahora una conexión en directo con la casa.

Pakouji: Chicos, ¿estáis ahí?
Asuka (en el baño, muy confusa): ¿Qué? ¡¿que ya es la final?! ¿pero no era dentro de tres días? ¡pero si me estoy duchando! ¿no os podéis



esperar? Buff, si al final habremos perdido la noción del tiempo y tendremos más universos paralelos que Dragon Ball.
Pakouji: Bueno chicos, todo lo que empieza siempre tiene un fin y [illegible] votos y ya está todo decidido. Sin embargo, nos gustaría que os acercaseis por última vez al confesionario para daros una última sorpresa...
Asuka (corre al confesionario y como puede, se va vistiendo): ¿Ah, sí? ¡¿Ha venido Kaji?!

Hay un vídeo y lo pone en marcha. Aparecen *Misato*, *Shinji*, *Touji*, *Hikari* y *Kensuke* (junto con la prima *Tomoyo*, súper fans del programa, ambos grabándolo todo).

Pakouji: Hola Asuka, [illegible] que [illegible] en la casa has sido tú misma y esperamos que ganes.
Asuka: ¡Hikari, tengo cruz, ganas [illegible]
Shinji: Y que te estamos esperando aquí afuera, pero si no ganas no te [illegible]
Asuka: ¡Mi EVA! ¡Mi EVA! ¡Qué guay! ¿Dónde? Estoy [illegible] subirme en él.
Misato [illegible]
Asuka: ¡Ya veréis como gano! ¡Soy la número 1!

Ahora es el turno de *Kenshin*, que tampoco se esperaba que hoy [illegible] y está en [illegible]. Entra en el [illegible] y [illegible] el vídeo.

Kaoru [illegible] ves no estamos en el dojo *Kamiya*, sino en una *camilla* del hospital de Edo. Semanas después de que entrases en el concurso se nos cayó encima el techo. Las goteras y la humedad eran tan inmensas que comíamos diariamente sushi gratis. Así que, es tarde. No importa que [illegible] nuevo, pero por [illegible] hemos fracasado.

Una lágrima recorre la mejilla del samurai, se levanta y sale violentamente del confesionario. Por su mente corren ríos de sangre, la de los cadáveres de tanta y tanta gente inocente que mató en su etapa como Battousai. Está muy decaído. Su cara refleja el tan profundo [illegible] entra en el dojo Kenshin [illegible] pero ya [illegible]

Asuka, desde el salón oye un golpe y un suspiro de dolor y rabia, "¿te ocurre algo, Kenshin? ¡Kenshin!", susurra. Como si intuyera lo que se avecina, corre desesperada hacia el almacén y se encuentra con [illegible] Se [illegible] y [illegible] se desploma en el suelo.

Asuka (depresiva): ¡No! ¡Otra vez esta escena! ¡NO! ¿Por qué a mí? ¿Por qué siempre a mí? ¡Igual que mi mamá, snif omaita! ¡Dios, ¿por qué me haces vivir esto de nuevo! ¡Noooo!

Los índices de audiencia aumentan por momentos, llega a niveles históricos. Tenemos que decir el ganador, el espacio en la revista es oro y no podemos perder más caracteres.

[illegible] 2000-2001 es... (redoble de cupones de la once) ¡**KENSHIN HIMURA**! [illegible]
[illegible] desgracia!
Pakouji (poniéndose las gafas y consultando un gran libro): No, no. Lo siento. Tienes que salir inmediatamente pase lo que pase (como [illegible]

[illegible] la puerta la espera *Shinji*, que no se entera de nada.

[illegible] comodín, el de la llamada!
[illegible] ¡Consérvalo hasta el final!
Gokuh (muy serio, transformándose en súper-saiyanés): Es preciso hacerlo, tengo que asegurarme...

Iori le presta su mega-móvil "Al-catrel 3210" al saiyanés. *Gokuh* hace una llamada:

Gokuh: Bulma... ¿eres tú? Busca ahora mismo "radar de las bolas de dragón". Venga, rápido... ¿Sí? ¿Lo tienes ya? Vale... en un momento estoy... ¿Qué? Nada, bien, voy bien... por los doce millones, creo...

[illegible]
Ryo: ¿Habrá tías en bolas?
Iori: ¡Chachi guay! Pues yo también voy, o sea me encanta hacer [illegible] digievolucionar a Ultra-Pija...
[illegible] todos las carteras pero no era suficiente...!
[illegible]

[illegible]
Conan: ¡Querías el dinero del primero, caiga quien caiga!
[illegible]

Y así todos los concursantes se apuntan a la movida de buscar las bolas de dragón, aventura que seguimos en directo... Después de varias horas, nos reunimos todos en la casa de Gran Hermanotaku, [illegible]

Kenshin: Ostras, qué ha pasado...
[illegible]
Pakouji: Bueno, Kenshin, ¿qué piensas hacer con el [illegible]?
Kenshin (señalando, melancólico, el cielo): Kamisama esta [illegible] entrevistado por Pedro Ruiz. Ellos me dieron una gran idea ¡donaré todo mi dinero a las familias de las víctimas a las que yo asesiné! Trabajaré duro y honradamente, dándome de alta en el INEM (por supuesto), para reconstruir el dojo y hacer la carnicería. ¡Sí!
Asuka: Pero será gilipollas el menda...

[illegible]

[illegible]

[illegible] queridos lectores. El vencedor de esta [illegible] anotaku ha sido *Kenshin*, pero recuer[illegible] el verdadero ganador siempre será el que haya elegido tu corazón. A partir de ahora serás tú el que tenga que seguir la vida de nuestros queridos concursantes, ya liberados de su encierro... Las intensas luces que desprenden los focos de la casa se van apagando paulatinamente. En lo poco que queda de la cocina, el almacén, [illegible] jardín reina ya la oscuridad.

Parece haber pasado mucho tiempo desde [illegible] concurso acabó, el hogar muestra ahora unas [illegible] el interruptor qu[illegible] inmensa y cálid[illegible] puerta, se oye el m[illegible] aguardan impacientes, todos ellos [illegible], ilusiones y ganas de vivir una experiencia única que les [illegible] sabe? Tal vez, algún día, todo vuelva a comenzar...

El Gran Hermano Pakouji
benitez@fedro.ugr.es

PD: Y mientras tanto, no olvidéis que en [illegible] información...

¿ ?

Hola holita hola a todos, amigos lectores. Este mes tenía la sección de correo casi terminada pero a causa de problemas informáticos me veo obligada a escribirlo de nuevo, así que algunos tenéis suerte porque me he tenido que pensar dos veces la respuesta.

Antes de pasar a vuestras misivas me gustaría recordaros que por favor **no calquéis los dibujos**, que encima algunos calcáis incluso de imágenes que nosotros hemos editado. Siempre será mejor un garabato antropomórfico con morcillas en lugar de piernas y margaritas en lugar de manos que un muy coloreado calco de la portada de un número antiguo de Minami, LO DIGO EN SERIO. ¡Si hasta hay tipos que se han hecho famosos así, dibujando garabatos (*NdL: Bueno, y también los hay que se han hecho famosos calcando y copiando, es triste pero cierto*)! Venga, que es cuestión de echarle morro e imaginación…

Sayo (Vitoria, Álava) se dio por aludida con un comentario como el mío que hizo mi ilustre predecesor *Asuma Shinohara*. Sayo, yo no sé si se refería a ti o no, pero tú sabes mejor que nadie si tus dibujos son calcados o no. Sobre lo que me preguntas de dibujar cómics, yo (es una opinión) te recomiendo que dibujes, dibujes y dibujes, y copies (ojo, digo copiar, no calcar) de todos los estilos, obras y autores de

cómic, dibujo y pintura, y que si puedes, copies de la realidad, que es la mejor maestra (sobre todo a la hora de hacer entornos). Pero hay un par de libros que sí son recomendables. El mejor que yo he visto por ahí es "**Cómo nace un cómic. Espiando a Hergé**", que nos enseña los pasos que el autor belga sigue para realizar uno de sus álbumes. No es manga, pero está muy bien explicado y lo que es la técnica, te vale igual. Luego hay muchos cursillos, y seguro que en tu ciudad encuentras varios de dibujo o incluso de cómic, pero lo básico es siempre leer y fijarse en cómo se narra secuencialmente, que es de lo que se trata.

María Lucía Sereno Deduero (Alcorcón, Madrid) es nueva en esto del manga y, ay ay ay, le gusta nuestra revista pero en diciembre tuvo que comprarse Shirase, de nuestros hermanitos de esta misma casa. María, ese número tardó en salir por renovaciones en la plantilla y porque nosotros, que somos humanos como el que más (y como el que menos, qué diantre) gustamos de irnos de vacaciones, ser irresponsables, ponernos malitos, jugarle malas pasadas al pobre Lázaro, etc… En fin, ese tipo de cosas tan propias de los humanos. El Expocomic, si se celebra, tendrá lugar en Mayo, dicen por ahí (aunque ahora cuentan que es en Noviembre); el sitio parece que volverá a ser el Palacio de los Deportes, así que allí nos vemos, aunque lo del karaoke y el concurso de disfraces no es seguro; eso sí, no hace falta un concurso para que los otakus vayan disfrazados, ¿a que no?

Lorda Caballero, Córdoba

Sailor Moon lo quitaron de Antena 3 seguramente porque repetir tanto los episodios ya sonaba a guasa, aunque no sé si es la verdadera razón, porque mira si no **Los Simpson**, que los repiten y los repiten y encima en desorden. Es que desde que se decidieron todas las cadenas a dar una programación educativa y apta para niños, estamos que no ganamos para sustos.

Esos especiales de **Rurouni Kenshin** y **Escaflowne** sí son posibles, tiempo al tiempo.

Gracias por la dirección de Internet que mandas ;) Y mira en la parte de correo, que aparece tu dirección.

David Pasamontes (Alcorcón, Madrid) nos escribe en un lamentable estado de intoxicación pero sorprendentemente escribe recto y pegadito. David, ¿cómo lo haces? ¿cuál es tu secreto? Nos damos todos por felicitados y en especial Lázaro y los Elementales que hacen el CD.

De tu carta me quedo con una frase, que me ha llegado al alma (como diría Pedro Ruiz): "*también tengo mucho en cuenta lo que mola leer vuestras movidas personales en los eventos como salones o jornadas, y que por fin sepa la gente que le gusta el cómic sin ser un friki maloliente, raro e incomprensible, y que encima critique esto último*". Bueno, ahora que lo leo más atentamente no sé muy bien lo que quieres decir, pero eso de "friki maloliente" es de verdad toda una perla florida, juas juas juas. De nada, David, de nada... que te siente bien la mona... digo el sueñecito.

Laura Lauman (Felicicano, Entre Ríos, Argentina) ¡Toma ya! ¡Ésta sí que va a tardar en ver su carta publicada, entre avión y avión! Pero bueno, nos damos la prisa que podemos. Laura, son muchos (bueno, algunos) los fans argentinos que como tú intentan que el anime no sea visto como una soplapollez o un violento engendro amarillo por nuestros ancianos padres, y a lo mejor se consigue algo, vete a saber, hablando con ellos, como sugieren esos anuncios de la droga y la niña de la consola.

Gracias por tus felicitaciones y nos apuntamos lo que dices de las entregas en tu país.

Laura Heredia Aguado (Sant Andreu de la Barca, Barcelona) nos manda interesantes valoraciones sobre la evolución que en cinco años sufre un otaku en relación con el mundo. A ti te comprenden ahora mejor, y yo me he vuelto un champiñón, lo que es la vida.

Bueno, lo de las revistas es cierto a medias. Ésa que mencionas de la competencia no es que esté menospreciada, es que su distribución es muy inferior, y nosotros, además de una amplia distribución, tenemos esas cosas que tú dices.

Card Captor Sakura ya está en castellano en televisión de pago, claro, y en Andalucía, incluso en Cataluña (aunque aquí con el consabido inconveniente dialéctico). Y del artículo de las películas ¿de verdad te gustaría saber el final? ¿Y dónde está la emoción entonces?

Lo de Planeta con las obras que pide el público yo lo veo

Rubén García Cabezas, Barcelona

Otra simpática foto enviada por Oscar Sánchez vía internet

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Victoria Godoy Bonilla (Sakura), Avda de Velazquez nº2 4ºD , 29003- Malaga. "15 años. Me gusta Card Captor Sakura, Evangelion, Sailor Moon, y todas las obras de Masaki Yoshizumi"

Carmen Arroyo Rojo, c/ San Bernardo nº 124 , 28015- Madrid. "Me gustaría escribirme con otakus a los que les guste Kaiyura, Yoshizumi, Nimiko, Clamp, Eva, de todo un poquito menos manga... Dragon Ball, y bueno, escribidme, ¿no? Os lo agradeceré, porque sólo conozco una persona a la que le gusta este mundillo"

Rita Margarida Sales Dinis, Rua do Loureiro nº7, Pousa do Pinheiro, 3020-328 Coimbra, Portugal. Rita-rug@hotmail.com "Podría escribirme en castellano, inglés, francés y portugués"

Marta Lucía Serrano nos pidió que publicáramos su dirección e mail: martita@terranas.com

Ryoko, c/Salcillo nº7 1ºa, 30140 Cabezo de Torres, Murcia. Xicaotak@terra.com "Me gusta todo, bueno, Dragon Ball no. Y me encanta conocer gente"

José Antonio Pan Pinto, Paterna de la Riviera nº5, Arcos de la Frontera, 11630 Cádiz. "Me gustaría carteearme con otakus de 15 para arriba, chicos o chicas. Tengo 18 locos, me gusta el manga, anime. Me gusta ahora comics manga, me gusta Rurouni Kenshin, Weiss, Yoshizumi (sus mangas, a ella aún no la he visto, no sé cómo es pero si es guapa bienvenida sea jeje) Me gustaría carteearme con aficionados a la rotulación de comics"

Mako, c/Rocinante num. 7 Urb. Los Girasoles , 45143 Ontigola. Toledo "¿Que tal? Soy Mako, un mensaje para que me escriban otakus a los que les guste Sailor Moon, Ranma1/2, Card Captor Sakura, Magic Knight Rayearth entre otros y también a ver si alguien me echa una mano para conseguir los episodios de Candy Candy, Désarre Licia, Dos fuera de serie, La magia de Emi... y otras series de Tele 5

Amparo Gimenez Rios, c/ San Roque nº140-1 puerta 1 piso , 46460 Silla. Valencia. LAMUSUPRE@3al.net "Tengo 12 años. Mis pasa mangas preferidos son: Ranma ½, Evangelion, Saber J, South Park, Lamu, Card Captor Sakura... y todo el manga en general. A ser posible me gustaría escribirme con chicas y chicos de Valencia pero si no son de Valencia (o de Silla) también da igual"

Elvira Ferrer Boix, Plaza España nº12- 3 puerta, 4º piso. 46460 Silla. Valencia. Tiene 12 años, es amiga de la anterior, se llama Elvirchi Capichi para los amigos y sus series favoritas son South Park, Evangelion, Saber J. y C. C. Sakura

Club de fans FF (Final Fantasy) c/o Hector Aday, c/Cid campeador nº 31, 35500 Arrecife, Lanzarote. "Escribo para comentaros que he fundado un club dedicado a Final Fantasy y Square Soft. Se que es una revista de manga pero los videojuegos y el manga son dos mundos que viajan paralelos, ¿no? Bueno, el club tiene una revista bimensual con diversos contenidos, y necesitamos la colaboración del socio... si tenéis información, sabéis dibujar, etc, ¡¡¡avisad!!!"

Jamila Martí Sancho, c/Olivos nº 19 , 1º-2 , 26113- Algete. Madrid. "Tengo 15 años y me gusta en especial Slayers o Saber Marionette J, aunque hay muchas más"

Cristina (Vigo), vía internet

razonable, porque les hemos hecho cada feo a los pobres...

Y esa pregunta que haces, que por qué no se venden las obras buenas, necesita un artículo o incluso todo un estudio sociológico para ser respondida, así que lo dejo en un apunte personal: por la misma razón por la que todo el mundo dice ver los documentales de La 2 pero luego Gran Hermano bate récords de audiencia. A buen entendedor…

Manuel Delgado (Utrera, Sevilla) nos manda una carta ejemplar. A saber: un folio en blanco por las dos caras a excepción de seis líneas a boli y letra grande en las que pregunta si llegarán las películas de **Card Captor Sakura**, así que para entendernos bien, en el mismo idioma:

Es muy probable que así sea .

Isis Diana de los Reyes Suárez (Sevilla) nos manda tres cartas, tres, seguiditas y pidiéndonos lo mismo. Lo siento, Isis, pero no podemos mandarte material a casa porque entonces

Liz Fernández Caballero, Murcia

tendríamos que hacer lo mismo con todos los lectores y yo necesitaría la cohorte de ayudantes de Papá Noel para hacer esto del correo.

Coral López (Santa Coloma de Gramanet, Barcelona) Vale, le diremos a Lázaro que estaba genial disfrazado de Mulder (a ver cómo se lo decimos para que se lo tome bien...). Y esa opinión tuya de que este Salón del Manga dejaba bastante que desear es compartida por más de uno y más de dos de la redacción de Minami, pero bueno, esperemos que mejore en futuras ediciones. Tu dibujo queda en manos de Lázaro, que es el que manda.

Rita Margarida Sales Dinis (Coimbra, Portugal) Escribiendo desde ya habéis leído donde (bonita ciudad, por cierto) manda una carta en muy buen castellano y se queja de que no hay manga en portugués, lo que obliga a los tres o cuatro fans de allí a aprender francés, inglés, italiano o español para poder disfrutar del cómic que les gusta. Y sí, puedes enviarnos todos los cómics que quieras aunque no seas española (¿por qué iba a ser un problema?).

Carmen Sedano Rodriguez (Arganda del Rey, Madrid). Vaya, Arganda del Rey, que con Getafe parece el reducto friki madrileño. ¡Ah, ya os podíais venir todos a mi barrio a crear un poco de ambiente!

Bueno, Carmen, te agradecemos que nos mandes dibujos e historietas, pero eso de mandar un manga hentai y no poner el final, bueno... ¡aunque sea para que lo vea yo!

H_H, y eso otro de "pasar" de mandarlo como Dios manda por no gastarte cincuenta pesetas más... ¿tú también eres de la cofradía del Puño? ¡al final vamos a ser todos hermanos aquí!

Y di que sí, que aunque seas una chica tienes todo el derecho del mundo a ser aficionada al hentai, como todo hijo de vecino.

Esther Caballero Lébenes (Priego de Córdoba, Córdoba) quiere saber qué puede hacer para formar un equipo de dibujo tipo CLAMP... pues, hacerlo, y punto

Por Manuel J. Valdez. B. Cd Guayana Venezuela.
Valdez_m@cantv.net

¡SE BUSCA!

Buscamos a Miriam Álvarez, a DAC y a una chica que nos envió un cómic de dos páginas en el que contaba en clave de humor el primer beso entre Kenshin y Kaoru.
Por favor, si leéis esto enviadnos un teléfono de contacto porque queremos hablar con vosotros.

pelota. Es decir, tu amiga Aixa, tu hermana y tú os repartís las labores del estudio, os ponéis a trabajar, y cuando tengáis cosas hechas (pero cosas serias, historietas enteras y series con más de cuatro capítulos hechos, si no ya terminadas) lo presentáis a las editoriales o, mejor aún, sacáis un fanzine o nos lo mandáis aquí a Minami y os vais haciendo conocidas. Así es como funciona el negocio (*NdL: Otra buena opción para daros a conocer es el Manganami, más de dos y de tres y de cuatro empezaron publicando ahí y ahora publican semi-profesionalmente*).

Es muy importante, antes que nada, que mantengáis la ilusión os salga como os salga, que no os desaniméis, que seáis constantes y que os pongáis unas metas realistas que seáis capaces de cumplir, sin que éstas os impidan realizar otras actividades (estudios, etc) al mismo tiempo. Con perseverancia, talento e ilusión no hay nada que no pueda salir... bueno, hace falta también un poquito de suerte, pero no es lo más importante.

Dejo aquí tu e-mail *killerbarbie@latinmail.com* y tu dirección (c/Atarazana bloque nº3 1ºB, Priego de Córdoba 14800, Córdoba) para que quien quiera hacer algo con vosotras u os pueda ayudar entre en contacto contigo.

Y en fin, estas son las cartas de este mes del correo. Nos han llegado muchas dirigidas a "gran hermanotaku", pero como ya ha terminado, no podemos hacer caso de vuestras sugerencias, se siente. Lo mismo para aquellas personas que nos mandan sus opiniones para el debate. Por favor, estas cosas mandadlas en cuanto leáis la proposición, para que no llegue demasiado tarde.

¡Hasta el mes que viene!

Jimina Sabadú

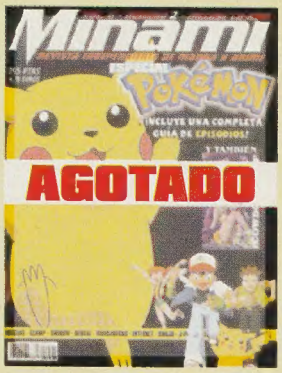
Bea (Jaén), vía internet

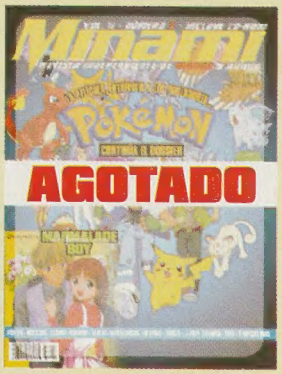
Rubén Mayordomo, de Valladolid, nos recuerda la dirección

¡HAZTE CON TODOS!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN





POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, COMPLEMENTOS...

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+350 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 477 22 84

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

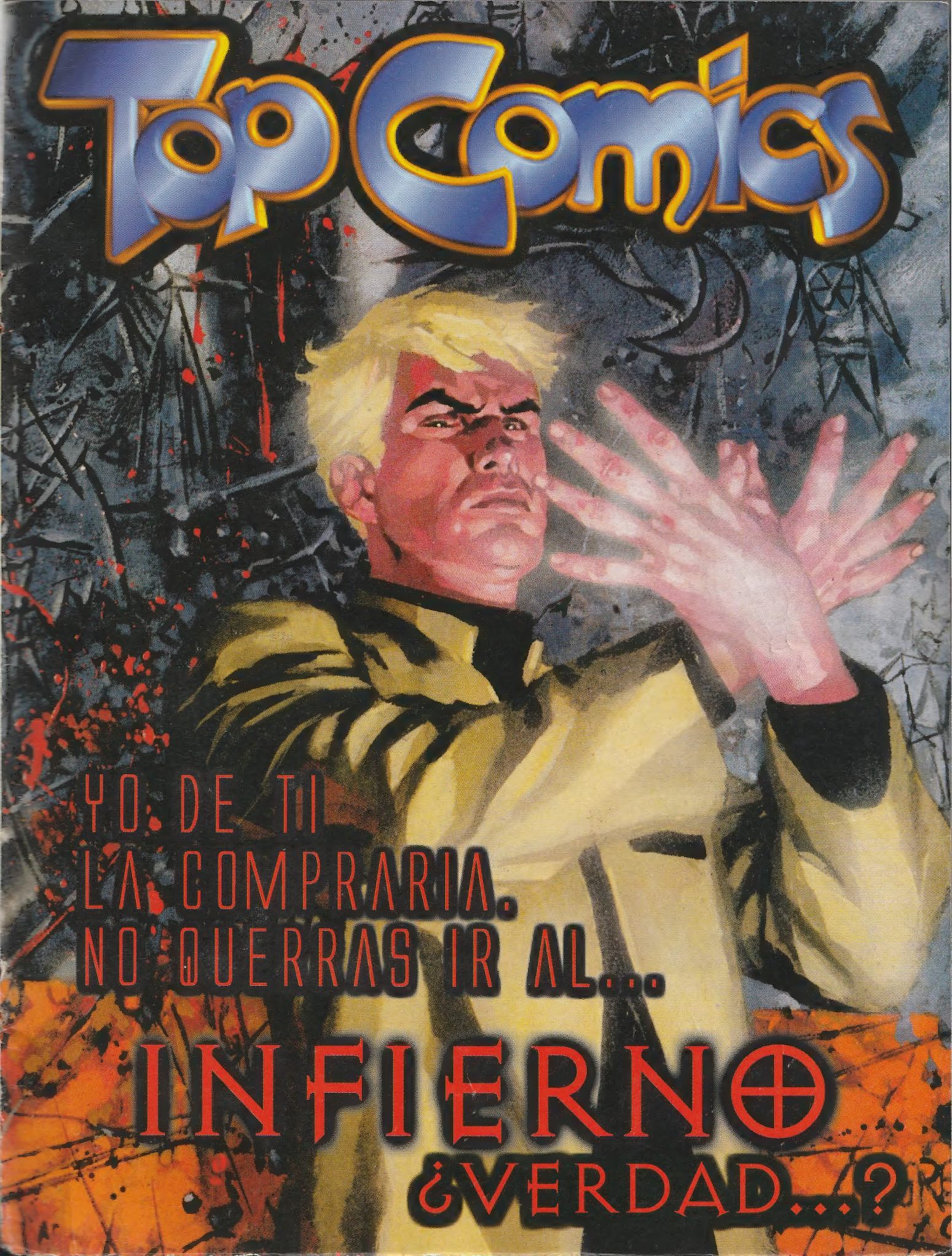
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios). Para los de música se recomiendo instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA MUY IMPORTANTE

Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los vídeos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aún así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

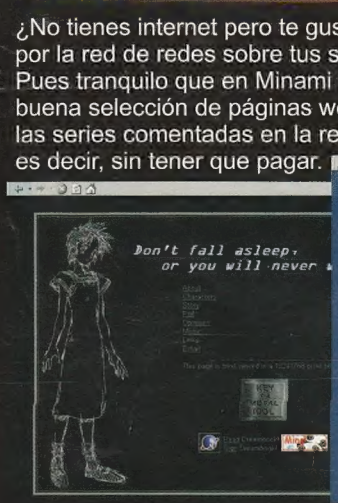

Top Comics
YO, DE TI
LA COMPRARIA.
NO QUERRAS IR AL...
INFIERNO
¿VERDAD...?

Minami

CONTENIDO DEL CD

Internet

¿No tienes internet pero te gustaría ver lo que hay por la red de redes sobre tus series favoritas? Pues tranquilo que en Minami te ofrecemos una buena selección de páginas web dedicadas a las series comentadas en la revista. Y sin conexión, es decir, sin tener que pagar.



Música

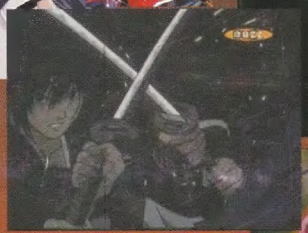
En nuestra sección sonora podrás encontrar la selección más representativa de la música de tus series que puedas imaginar. Harlock, Escaflowne, Key, Virtua Fighter, Saber Marionette R, Los Caballeros del Zodiaco... ¡Y nuestro Top Ten!! ¡Cuando termines de escuchar nuestro CD serás todo un experto en las bandas sonoras de tus series favoritas!!

Imágenes

Se acabaron las búsquedas. Gracias a este CD tendrás la mejor selección de ilustraciones de tus series favoritas siempre a mano.
Harlock, Escaflowne, Kenshin, Key, Saber Marionette R... A partir de ahora tendrás una completa colección para ver, imprimir, mezclar, retocar... ¡Lo que quieras, son tuyas, tú decides!

Vídeo

¿Te gustaría ver alguna muestra de la película de Escaflowne? ¿Quieres ver una de las mejores escenas de las OVAs de Rurouni Kenshin? ¿Quieres cantar con nuestro karaoke de Slayers? ¿Quieres ver muchos vídeos del Capitán Harlock? ¿Tienes curiosidad por ver la versión latinoamericana de Los Caballeros del Zodiaco? ¿Quieres conocer a Key, the Metal Idol? Pues entonces este CD de Minami hará tus sueños realidad.



Varios

Aquí encontrarás un completísimo set de herramientas para convertir tu ordenador en toda una estación multimedia. Navegadores de internet, reproductores de vídeo y audio... ¡Todo lo que necesitas está aquí! Pero no sólo eso, también encontrarás la más selecta recopilación de complementos y divertimentos, como pueden ser los programas de radio de Nitro, pieles para vestir tu WinAmp a tu gusto, salvapantallas, curiosidades... Y, por si fuera poco, si buscáis bien puede que encontréis algo de hentai, je, je, je... ¡Y no sólo imágenes!